STYLE HINT

Style Game Magazine

新遊戲時代雜誌

新遊戲時代雜誌★遊戲攻略

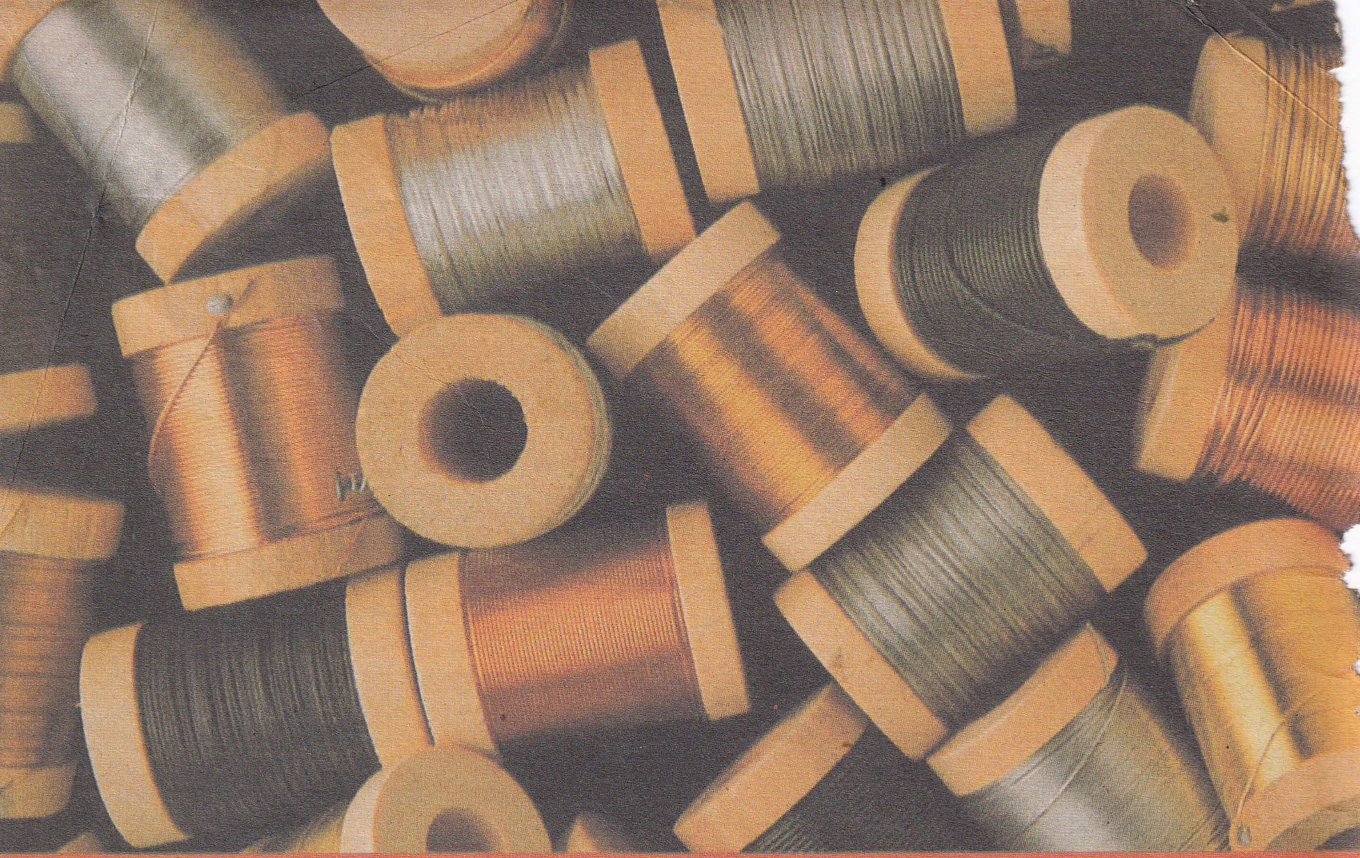
遊戲領航員

1995 12/1

第30期

遊戲領航員

- 鐵血聯盟初期戰術指引
- 眞人快打3招式說明
- 宇宙冒險家攻略（下）
- 終極總動員世紀末戰術指南
- RPG小說/克拉奇英雄（七）
- 程式設計/三角跳棋
- 程式設計/吃子遊戲



STYLE HINT

遊戲領航員1995 12/1

30

鐵血聯盟初期戰術指引　白季川…………………01-04
眞人快打３招式說明　王俊雄…………………05-09
宇宙冒險家攻略（下）　林秋芬…………………10-11
終極總動員世紀末戰術指南　葉明璋…………12-26
錦囊密技 ……………………………………27-28
ＲＰＧ小說／克拉奇英雄（七）　楊糧暢……29-47
程式設計／三角跳棋　Roges Long ………48-51
程式設計／吃子遊戲　呂學鈞…………………52-57



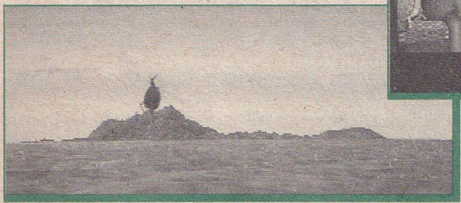
初期戰術指引

◉撰文 白季川

開始之前

在落日燃燒著傍晚的天空時，你的直昇機降到了瑪特維拉島上。還在旋轉的機翼颳起一陣陣的強風，惹起了落葉漫天飛舞，在風沙遮蔽不甚清楚的視線中，你隱約看見了兩個熱切期待的臉孔。他們趨向前來催促你離開直昇機，於是你隨著這對父女半跑著進入了研究基地。在傑克及布蘭達簡短的報告中，你已經瞭解到這個小島上的狀況，他們的希望似乎都放在你身上了…。

還在猶豫嗎？現在，就繃緊你的神經，開始這個熱帶小島上的冒險旅程吧！



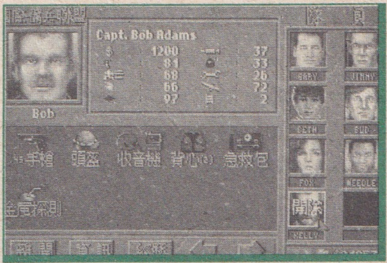


難易度

遊戲提供由簡易、中等至困難三個不同的難易等級。基本上，不同的難易度會影響敵人數量的多寡、他們的侵略及聰明程度，換句話說，難度愈高，則敵人數量愈多、侵略傾向愈大、在戰鬥中也更加狡猾。注意，一旦你決定難易度後，往後的過程中就不能再改變了，所以開始遊戲之前，慎選你要的難度。本戰術指引往後所提到的一切均以中等難度爲準。

挑選傭兵

遊戲初期資金少是一大問題，再加上你還沒有什麼名聲，對於你的請求，大多數的傭兵都會有一堆理由推辭，尤其是等級高的傭兵，即使他們



願意加入你的隊伍，你也沒有那麼多錢付得起他們每天數千元的薪資。選擇一隊好的傭兵，對於遊戲初 薵熄i展是有很大的幫助的。遊戲內建的存檔是個不錯的選擇，存檔已經爲你挑選好一組八人的傭兵隊伍，這八人有一般平均屬性，也兼顧了各種所需的技能，基本上已經是一組很好的初始隊伍，你可以相信遊戲給你的建議，選這組來開始遊戲。不過如果你希望一開始更容易上手，試試以下的組合。

首先，將 Tex 及 It 開除，初期的戰鬥他們兩人並沒有很大的助益， Grunty 及 Hector 的能力在等級一的傭兵裡算是不錯的，屬性都在中等以上，要求的薪資也很少，但是僱請兩個平庸的傭兵還不如換一位頂尖的殺手。建議你將 Grunty 或 Hector 之一換成 Ivan

Dolvich，這位前蘇聯的紅軍少校是你初期不可多得的好手，他的生命、敏捷及靈巧三項屬性都在90以上，射擊能力更是少見的高，可以當作隊伍裡最佳的狙擊手。最重要的是他要求的薪資不算太高，而且願意跟你。遊戲初期你也需要一位會開鎖會修理物品的專家，Vinny是個不錯的人選，基本屬性中等，機械能力有87，射擊能力也算中等，在還沒有更好的人選之前可以考慮留下來。接下來具有醫療能力的傭兵也是不可缺的，Beth及Hurl都有一些基本的醫療能力，你可以將兩位都留下，或者如果怕資金付出太多，那麼把靈巧能力差的Beth開除，將所有傭兵裡最健康的Hurl留下來。最後的Larry雖然有蠻高的爆破能力，但是生命值過低卻是戰場上最忌諱的，為了怕他太早在戰場上陣亡，就把他換下來吧。但是隊伍中少了爆破專家也是不行的，還好第一天的任務裡並不太需要爆破專家，少了他暫時還不至有太大影響。

如果你接受以上的建議，那麼到目前為止你的隊上就有四或五位傭兵：Ivan，隊中最好的殺手；Grunty或Hector，除了Ivan外另一位必須具有中等以上戰鬥能力的人（在此建議你選擇Hector，理由後述）；Vinny，開鎖修理專家；Hurl或Beth，緊急醫療人員。仔細看看以上的人選，你可以發現每位傭兵的敏捷屬性至少都有75以上，而射擊能力也有55以上，在遊戲初期這兩個屬性是非常重要的，敏捷關係到傭兵的行動點數，敏捷度差的人表示同一個時間內能移動行動的次數就少，在分秒必爭的戰場上，跑得慢的人不僅跟不上隊伍，更不好找掩蔽，相對的被敵方幹掉的機率就變大（這也是為什麼剛才要你選擇Hector的原因）。射擊能力更是重要，想想即使取得了極佳的射擊位置，但射不中敵人又有何用呢？最好的防禦就是攻擊，在敵人還沒發現你之前就幹掉他，才是最佳的戰術。

其他還有幾名能力不錯的傭兵，第一天的任務如果你有好的表現，可以考慮換上他們。Smoke人如其名，是個爆破的專家，爆破能力高達90，之後的任務你會需要他的；Fox，性感的女傭兵（嗯…我喜歡），不過他不只有漂亮的臉蛋而已，他還有中上程度的醫療能力，最重要的是他的靈巧屬性是最高的，在戰場上能很快地完成包紮的工作。如果你還有餘錢的話，再考慮把行動較遲緩的Vinny換成同樣有高機械能力，但一般屬性更佳的Jimmy。

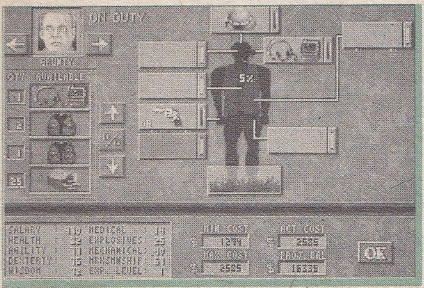
姓　名	薪資	生命	敏捷	靈巧	智慧	醫療	爆破	機械	射擊	等級
Ivan Dolvich	1500	94	90	95	83	5	40	10	91	2
Hector Alvarez	410	79	84	88	72	6	17	38	61	1
Vincenzo Massimo	385	73	75	74	65	0	4	87	65	1
Mary Beth Wilkens	330	77	90	36	80	44	0	22	55	1
Hurl E. Cutter	400	100	81	71	55	44	0	0	60	1
Lesley「Smoke」Peterson	560	78	87	80	44	7	90	20	69	1
Cynthia「The Fox」Guzzman	515	77	85	100	76	60	8	15	54	1
Jimmy Upton	800	84	82	73	47	0	16	92	56	2

或許有人會認為剛開始只有五個人上場是不是嫌少了點，人多好辦事嘛。其實我告訴你，兵在精不在多，一個精兵就可抵過好幾個菜鳥，況且才剛進入狀況，太多人反而難以分配指揮，而且多一個人就多一份薪水，別忘了初期你的資金可不多。

最後在「睡覺」之前，提醒你一件事，記得去控制面板把『次標題』及『物品資訊』選項打開，否則你會看不到傑克告訴你的任務內容，也不會知道撿到新物品有什麼功用。

裝備物品

好了，現在你應該已經看到分割成六十個區域的瑪特維拉島地圖了吧？由於提煉樹液的一個關鍵物品被偷走了，現在你還無法指派警衛及採樹液的工作者，那麼就先進入指派傭兵的畫面中吧。



在出任務前記得把每個人的裝備重新分配好是個很好的習慣。看到了附有口袋的軍用背心了嗎？盡量讓每個人都有穿上，這樣你在戰場上撿到了東西才能帶得回來，一開始可能無法每人都有得穿，但是往後你會撿到很多，如果看到有五個口袋的，千萬別忘了把它換上。上了戰場主要還是殺敵，所以最基本的每人都必須帶上一把點38手槍，此外手槍的彈藥盡量帶滿五組（一個口袋），擔任主要殺敵工作的Ivan與Hector隨身再帶上一把戰鬥小刀，以備近身戰鬥之用。其他人像Vinny就帶上開鎖器，他的修理工具先放在基地裡，戰場上修理工具是沒用的；Hurl及Beth的左手提著一個急救包或醫藥箱即可。軍用水壺可帶可不帶，經過幾場戰鬥下來，你會發現水壺的功用不大。最後，若是有頭盔，優先讓生命值低的人戴上。

前七天攻略流程

第一天　尋回精鍊器

提煉樹液最重要的精鍊器被偷走了，沒有了精鍊器所有的採集工作將無法開始，傑克給你的第一個任務就是找回精鍊器。精鍊器在50區某個敵人的身上，只要拿到精鍊器就算完成。注意精鍊器在畫面上的圖示很小，如果你已經「解放」了50區卻找不到精鍊器，試著將畫面調到鳥瞰地圖模式，你會看到一閃一閃的白色小點，那就是敵人遺留下來的物品，趕快過去撿起來吧。

攻略區域： 60→50→49→59

由於遊戲以一天爲單位，第一天找回精鍊器的任務很簡單，只要沒有出多大的意外，你可以在一天的時間之內打下出發區60區的四周四個區域。在此給你一個建議，只要傭兵在戰鬥中沒有受到致命的傷害，盡量在一天之內攻下更多的區域。你的表現愈好，願意爲你工作的土著就愈多，這樣你就有更多的人能招募來作警衛及採集樹液的工作。

提煉樹液工廠所在的60區是你出發的區域，在移轉至50區之前記得到東北邊的房子內拿走一件軍用背心、一把戰鬥匕首及一把點38手槍；南邊的房子則有一頂頭盔及一堆彈藥；此外南邊的提煉工廠內有一組修理工具。另外，打到59區時記得涉水到西南邊的小島上，這裡有一堆好用的東東。

第二天　休息

由於你第一天的良好表現，傑克又提供你一部份的資金。

從第二天開始你就可以開始招募當地土著來做守衛或採集樹液，這時候你應該已經有49、50、59及60四個區域了。盡量招募足夠的工作者讓每個能採集的法羅樹都有人採集，接鄰敵方區域的49、50、59區每區都必須招募滿8人的警衛來守衛。如果人手不夠，那麼就調高土著的薪水吧，但是記得調高後的薪水別想再把它降低。

受傷的傭兵讓有醫療技能的人爲他治療。其他的人呢，如果是Vinny就讓他右手拿著修理工具，把狀況值較差的物品修理修理，其他人你可以讓他們進行訓練或者再派上戰

場，但是這天派上戰場的人可別往敵區前進，這時他們主要的任務就是與警衛鞏固已經佔領的區域。

還記得上面提到的嗎？趁著這天把 Beth 及 Vinny 換掉，把 Smoke 、 Fox 及 Jimmy 招募過來吧。幸運的話，傑克會將他信賴的四位土著嚮導之一撥給你指揮運用，雖然土著嚮導的能力差了點，但你還是應該接受，土著嚮導會適時地告訴你每一個區域的資訊（還包括講一個好笑的笑話在內）。嗯……你的傭兵部隊的實力又提昇不少了。

第三天　調查冷泉下毒事件

從第二天開始傑克便會告訴你大夥都抱怨身體有點不舒服，在這天布蘭達終於知道是山帝諾在飲用水所在的冷泉源頭下了毒，傑克要你到冷泉源頭調查這個事件。這個任務只要你打下 29 、 30 、 39 及 40 區就算圓滿達成。

攻略區域：39

39 區是初期較難打下的區域，這可能會耗上你一天的時間。不止駐在 39 區原本的敵人，這天你還會遇到從 38 區及 29 區過來的敵方援兵。因爲冷泉的經過，此區被分割成兩個區域，中間以三座木橋連接。你會需要帶著 Smoke 出征的，他的爆破能力能讓你解掉敵人埋在橋頭附近的炸藥，如果你不小心觸到炸藥開關，雖然能夠利用爆炸的威力把上面幾個敵兵幹掉，但是以後你就會發現，沒有木橋連接的 39 區，對你游泳能力很差的傭兵們是個極大的挑戰。

記得讓每個人多帶幾盒彈藥、幾把槍，你可能會碰到卡槍的情況。急救包及醫藥箱也要讓 Hurl 及 Fox 多帶幾個，這天你會很需要他們的醫療技能的。喔，忘了告訴你很重要的一點，現在敵人開始會使用手榴彈，手榴彈是殺傷力很大的武器，移動時千萬別讓傭兵靠的太近，否則一顆手榴彈就會讓你吃不消的。

第四天　休息

經過第三天的硬仗，你的傭兵弟兄應該也受了點傷。這天的注意事項和第二天差不多，最重要是讓受傷的傭兵受到完整的治療，另外確定你已經派足夠的警衛將佔領下來的區域守衛好。

第五天　繼續調查冷泉事件

經過一天的休息，今天你必須繼續未完的任務。

攻略區域：29→30→40

29 、 30 、 40 區比起 39 區容易多了，在土著嚮導的帶領下，你應該可以輕易地打下這三區。 30 區的敵人會投手榴彈，這是你應該要注意的。另外，你會在這天撿到點 45 科特手槍及其彈藥、一把貝瑞塔 9mm 手槍、兩顆手榴彈，先把這些武器修理到最佳狀況，這些武器對你以後的任務有很大幫助，例如遇到上鎖的木製門連 Jimmy 也打不開時，用手榴彈就炸得開。

第六天　休息

這天的注意事項和第二天、第四天一樣。

第七天　奪回布蘭達的實驗室

這天布蘭達出面要你幫她拿回位在 28 區的實驗室，雖然經過大火及山帝諾的破壞，布蘭達大部份的研究資料都已損毀，但是如果有實驗室，一切都還可以重來。奪回實驗室後，傑克會再給你五千美金作爲報酬。

攻略區域：28→38

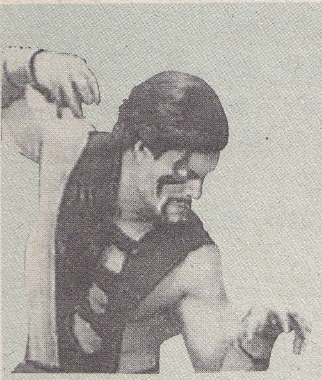
奪回 28 區之後，如果還有時間人力，你可以再向 38 區前進，在此區你會找到一把點 357 連發手槍、一件強化纖維背心、一些 M14 步槍用的彈藥。配合之前撿到的一罐特殊強化樹脂，纖維背心可以變成一件比 Smoke 帶來的防彈背心更具防護力的背心。

前七天的任務就介紹到這兒，相信你應該有一些基本的概念了吧，接下去的任務就靠你完成了！

眞人快打3

招式說明

◉撰文／王 俊 雄



★ Shang Tsung

一發火球：←←重拳

二發火球：←←→重拳

三發火球：←←→→重拳

地面火球：→←←輕脚

變身術－Sindel：←↓↙←輕脚

變身術－Jax：→→→↓輕拳

變身術－Kano：←→防禦

變身術－Liu Kang：←↖↑↗→↘（轉一圈）

變身術－Sonya：↓＋跑步＋防禦＋輕拳

變身術－Stryker：→→→重脚

變身術－Sub-Zero：→↓↘→重拳

變身術－Cyrax：防禦、防禦、防禦

變身術－Sektor：←↓↙←輕脚

變身術－Nightwolf：↑↑↑

變身術－Sheeva：→↓↘→輕脚

變身術－Kung Lao：跑步、跑步、防禦、跑步

變身術－Kabal：輕拳、防禦、重脚

連續招式：重脚、重拳、重拳、輕拳←＋重脚

連續招式：→←←輕脚（落地之前）←←→→重拳

Fatality：輕拳（不放）↓→→↓〔靠近敵人〕

Babality：跑步、跑步、跑步、輕脚

Friendship：輕脚、跑步、跑步↓



★ Sindel

火球：→→輕拳

空中火球：↓↘輕拳（必須在空中使用）

尖叫聲波：→→→重拳

飄浮：←←→重脚

連續招式：重脚、重拳、重拳、輕拳、重脚

連續招式：輕脚、重拳、重拳↓＋重拳、跳踢、↓↘輕拳

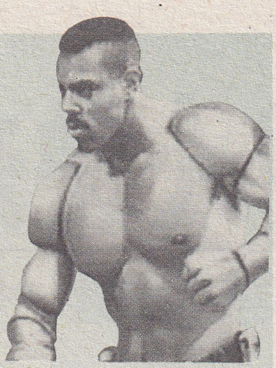
Fatality：跑步、跑步、防禦、防禦、跑步＋防禦〔靠近敵人〕

Fatality：跑步、跑步、防禦、跑步、防禦〔遠距離〕

Babality：跑步、跑步、跑步↑

Friendship：跑步、跑步、跑步、跑步、跑步↑

Pit：↓↓↓↓輕拳



★ Jax

抓人：→→輕拳

飛彈：←→重拳

兩發飛彈：→→←←重拳

飛拳：→→重脚

空摔：防禦（必須在空中使用）

震地拳：輕脚（按住三秒再放開）（防禦無效）

連摔：→＋輕拳（抓到敵人後連續按「重拳」）

連續招式：重拳、重拳、防禦、輕拳←＋重拳

連續招式：重拳、重拳、防禦、輕拳←＋重拳（若靠近角落）輕拳

連續招式：→→重脚

Fatality：跑步、防禦、跑步、跑步、輕脚〔遠距離〕

Babality：↓↓↓輕脚

Friendship：輕脚、跑步、跑步、輕脚



★ Kano

飛刀：↓↙←重拳

猛力揮刀：↓↘→重拳

抓住人：←↙↓↘→輕拳

飛身撞擊：輕脚（按住三秒再放開）

空摔：防禦（必須在空中使用）

連續招式：重拳、重拳、重脚、輕脚←＋重脚

連續招式：重拳重拳↓＋輕拳↓＋重拳（按住「輕脚」向前走）重拳、跳踢、（放「輕脚」）

Fatality：輕拳（不放）→↓↓→〔靠近敵人〕

Friendship：輕脚、跑步、跑步、重脚



★ Liu Kang

高的火球：→→重拳（可以在空中使用）

低的火球：→→輕拳

飛踢：→→重脚

無影脚：輕脚（按住三秒再放開）

連續招式：重拳、重拳、防禦、輕脚、輕脚、重脚←＋輕脚

連續招式：跳踢、→→重拳、→→重脚

Fatality：→→↓↓輕脚

Fatality：↑↓↑↑跑步＋防禦

Babality：↓↓↓重脚

Friendship：跑步、跑步、跑步、跑步↓

Animality：↓↓↑〔靠近敵人〕

★ Sonya

環狀氣功：↓↘→輕拳

飛拳：→←重拳

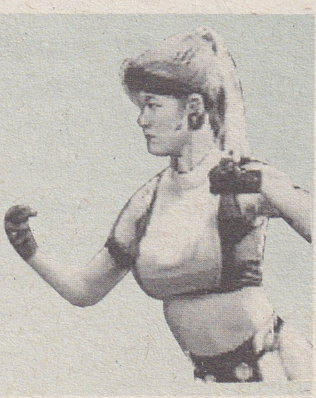
向上連踢：←←↓＋重脚

剪刀脚：↓＋輕拳＋防禦

連續招式：重脚、重脚、重拳、重拳、輕拳←＋重拳

連續招式：跳踢、←←↓＋重脚

Pit：→→↓重拳





★ Stryker

急衝摔人：→→重脚

高手榴彈：↓↙←重拳

低手榴彈：↓↙←輕拳

警棍掃脚：→←輕拳

連續招式：重脚、重拳、重拳、輕拳

連續招式：重脚、重拳、重拳、輕拳（向前走）重拳、→→重脚

Fatality：↓→↓→防禦〔靠近敵人〕

Fatality：→→→輕脚〔遠距離〕

Animality：跑步、跑步、跑步、跑步、防禦



★ Cyrax

綠色電網：←←輕脚

移位：→↓防禦

近的炸彈：輕脚（不放）←←重脚

遠的炸彈：輕脚（不放）→→重脚

空摔：↓→防禦（靠近敵人後按←＋輕拳或→＋輕拳）

連續招式：重拳、重拳、重脚、重拳、重脚←＋重脚

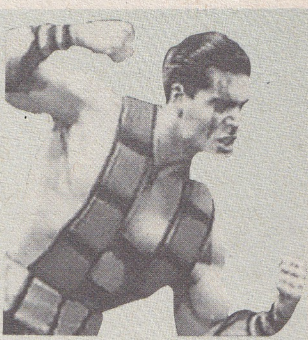
連續招式：→＋輕脚（摔到敵人後）↓→ 防禦（靠近敵人後按←＋輕拳或→＋輕拳）

Fatality：↓↓↑↓重拳

Friendship：跑步、跑步、跑步↑

Animality：↑↑↓↓〔靠近敵人〕

Pit：跑步、防禦、跑步



★ Sub-Zero

冰凍：↓↘→輕拳

冰凍雨：↓↘→重拳

冰凍雨：↓↘→←重拳

冰凍雨：↓↙←→重拳

複製人：↓↙←輕拳

滑踢：←＋輕拳＋防禦＋輕脚

連續招式：重拳、重拳、輕拳、輕脚、重脚、重脚←＋重脚

連續招式：當敵人被冰在空中時、重拳、↓↘→輕拳、重拳、跳踢、←＋輕拳＋防禦＋輕脚

Fatality：防禦、防禦、跑步、防禦、跑步〔靠近敵人〕

Babality：↓←←重脚

Friendship：輕脚、跑步、跑步↑

Animality：↑→↑↑〔靠近敵人〕



★ Sektor

移位鉤拳：→→輕脚

飛彈：→→輕拳

追蹤飛彈：↓↙←重拳

連續招式：重拳、重拳、重脚、重脚←＋重脚

連續招式：跳踢、→→輕脚、重拳、→→輕拳

Fatality：→→→←防禦〔半個螢幕遠〕

Friendship：跑步、跑步、跑步、跑步↓

Animality：→→↓↑〔靠近敵人〕

Pit：↓↓↓跑步



★ Nightwolf

斧頭鉤拳：↓↘→重拳

弓箭：↓↙←輕拳

飛身撞擊：→→輕腳

胸部發光：←←重腳

連續招式：輕腳、重拳、重拳、輕拳、↓↘→重拳、向前走、↓↘→重拳、跳踢

Fatality：←←↓重拳〔與敵人距離半個螢幕遠〕

Friendship：跑步、跑步、跑步、跑步↓

Animality：→→↓↓〔靠近敵人〕

Pit：跑步、跑步、跑步、防禦



★ Sheeva

火球：↓↘→重拳

移位重壓：↓↑（防禦無效）

地面重壓：←↓←重腳（防禦無效）

連續招式：重拳、重拳、輕拳、重腳、重腳、輕腳←＋重腳

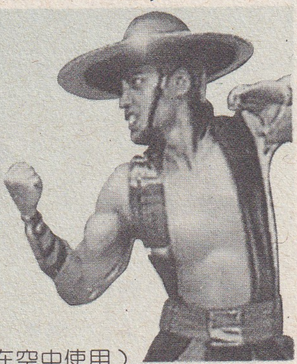
連續招式：重拳、重拳、輕拳→＋重拳、重拳、↓↘→重拳

Fatality：重腳（不放）→←→→〔靠近敵人〕

Babality：↓↓↓←重腳

Animality：跑步、防禦、防禦、防禦、防禦

Pit：↓→↓→輕拳



★ Kung Lao

移位：↓↑

飛帽：←→輕拳

旋轉護盾：→↓→跑步

飛踢：↓＋重腳（必須在空中使用）

連續招式：重拳、輕拳、重拳、輕拳、輕腳、輕腳←＋重腳

Fatality：跑步＋防禦、跑步＋防禦↓〔遠距離〕

Animality：跑步、跑步、跑步、跑步、防禦〔靠近敵人〕



★ Kabal

火球：←←重拳（可以在空中使用）

極速旋轉：←→輕腳

地面電鋸：←←←跑步

連續招式：跳踢、←→輕腳、←←←跑步、輕腳、輕腳、重拳、重拳↓＋重拳、跳踢←←重拳

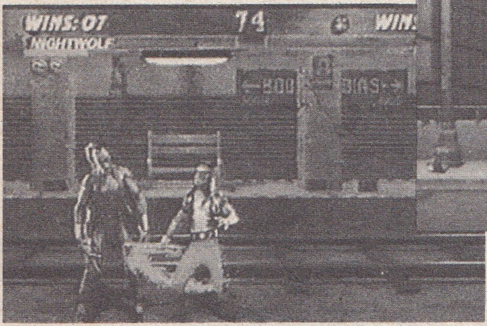
Fatality：跑步、防禦、防禦、防禦、重腳〔靠近敵人〕

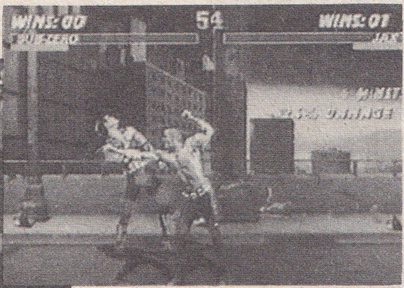
Fatality：↓↓←→防禦〔與敵人距離半個螢幕遠〕

Babality：跑步、跑步、輕腳

Animality：重拳（不放）→→↓→〔靠近敵人〕

Pit：防禦、防禦、防禦、重腳





介紹完各個主角的動作招式、必殺技後，底下有一些特殊的參數和設定密技，供玩者參考：

進入遊戲各項參數

(1) MK3 1000000 ：在對打時可使用魔王角色（Motaro：牛頭馬、Shao Kahn：大魔王）。

(2) MK3 0666：呼出隱藏角色Smoke難度增高。

(3) MK3 666：同樣呼出Smoke，難度不變。

(4) MK3 1995：隱形人。

(5) MK3 8000：快速模式。

(6) MK3 9966：兩人會背對背。

(7) MK3 1111：小人模式，在半空中對打。

(8) MK3 8888：人物變寬。

(9) MK3 12345：人物變高。

(10) MK3 54321：小人模式但不在半空中。

註：參數可混合使用，如MK3 1000000 1995 666。

Friendships/Babalities：

條件：

1. 決勝回不要按『擋』。
2. 可以在螢幕任何地方使用。
3. 在Mercy後亦可使用。

Stage fatalities：

使用場景：

1. Shao Kahn's Tower
2. The Subway
3. The Pit Ⅲ

註：必須靠近對手。

Mercy：

用法：在Finishing Him時，按住跑、（下、下）、放開。

說明：在你擊敗對手後給與對手一些生命能量。

條件：你的對手必須贏一回合。

你必須按住跑鍵一段時間，約兩三秒。

除在對手旁邊外，任何地方皆可使用。

欲使用「Animality」，必須先使用Mercy後將對手擊敗，等再度出現Finishing Him時即可使用。

每一次對打（Match）只能使用一次。

Random Select：

用法：在選擇畫面按上-Start

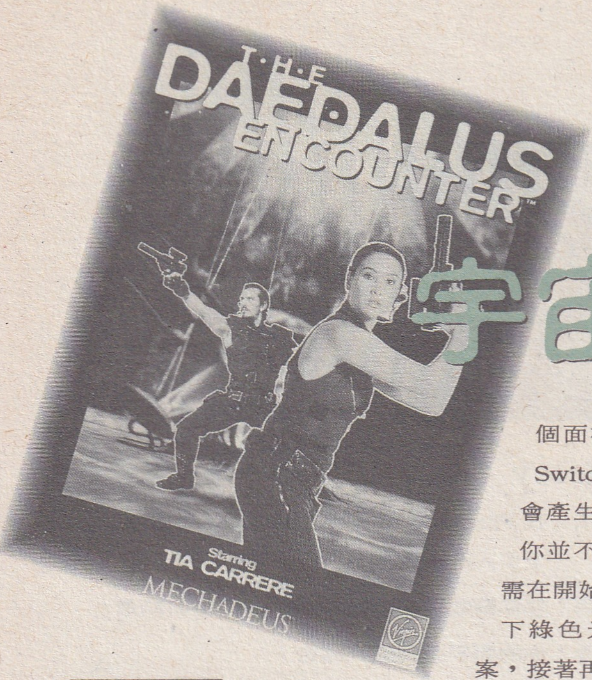
➤要使用Babality和Friendship時，最後一場不可以使用防禦。

➤在第三場將敵人打死出現會出現Finishing字樣時，跑步（按住）↓↓↓，每個人都可以用，出現「Mercy」字樣後敵人就會復活但是只有約5%的體力。

➤要使用Animality之前必須自己或敵人有使用過「Mercy」才可以。

➤有加號「＋」的要一起按，其它則順序輸入。

➤Pit是某些特別關卡的背景使用，例如將敵人打到橋下斬碎、打到後面被電車輾死等等。Finishing之招式若有註明距離，一定要看好，否則是按不出來的，沒寫的則表示無限制。



◉撰文／林　秋　芬

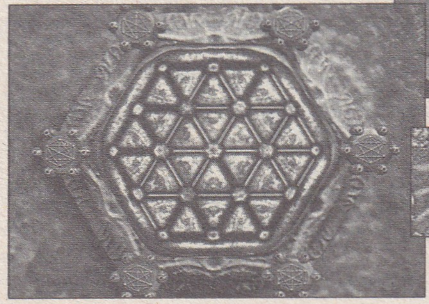
宇宙冒險家(下)

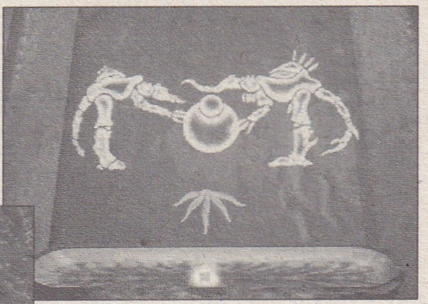


第十六幕

回到大廳中，你需先分析「Analysis」門的色調，並將它儲存起來「Save」，再按下 Multilight Switch 上的紫色光束，進入謎題中。

・這是個連線遊戲，目的是將藍色的線連成一圈，但線數必須超過四條以上，當然電腦會想盡辦法阻撓你的行動。





第十七幕

通過謎題後，來到一間有著七座面板的房間，雖然在每個面板前按下 Multilight Switch 上不同的光束，會產生不同的圖案，但是你並不需要這麼做，你只需在開始的第一座面板前按下綠色光束，使它產生圖案，接著再分析、儲存這圖案的色調，但為了分別起見，先將它定義為「圖案一」；然後，右移三格到第四座面板前，按下紅色光束，使它產生圖案，並分析、儲存圖案色調為「圖案二」。





第十八幕

這是一個奇怪的地方，當 Tai 拿起上面那顆 Orb 時，竟不小心啓動了警報裝置，你要在來到一個按鈕裝置前時，迅速傳送出「Send」紫色色調，才能將警報解除。

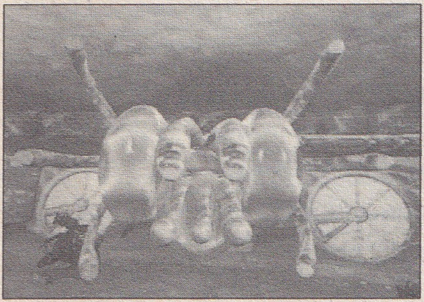
第三片

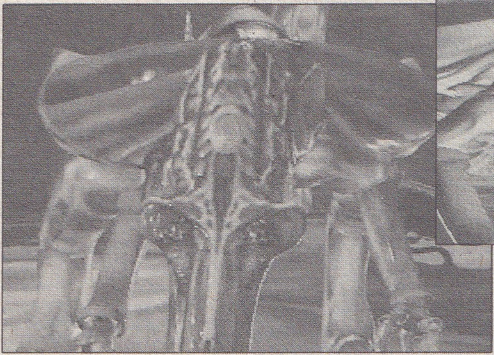


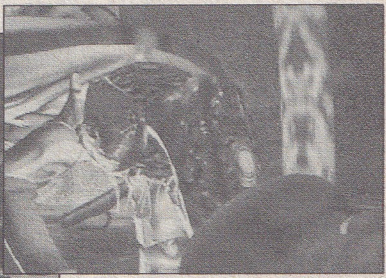
第一幕

尔救了 Tai 之後，又回到了大廳中，現在你必須找到第六顆 Orb 和異星生物的爪子。來到黃色門前，按下 Multilight Switch 上的黃色光束進到裡面，然後左轉進入左邊的房間，接著再向右轉就可看到門後那個放著 Orb 的裝置，在裝置前傳送「Send」黃色門的色調，或是依序按下 Multilight Switch 上的黃、橙、紫、紅、藍、綠等光束，再啓動「Grapple-Arm」拿取最後一顆 orb，將它交給 Zark。

接著，穿過橙色的門，在房間內察看一下四周，你會發現一部奇怪的機器，先往前分析「Analysis」它，以獲得更多的資訊，然後按下 Multilight Switch 上紅、藍、橙、紫、黃等光束，來調整切割光束，這時便可看到一隻異星生物的爪子被切割下來。







離開切割機，往右轉看到地上的爪子後，再使用「Grapple-Arm」拿取爪子，並將它交給 Zark。Tai 和 Zark 顯然並不想要這東西，但是你還是要將它從地上撿起來，放在大廳中間的裝置中，啓動電梯到達上層。

結局

由於此遊戲有兩種不同的結束方式，而爲了敘述方便，底下將不再以幕作爲區分。

結局之一

過一會兒，你來到像是個殿堂之類的地方，並看到一隻異星生物，你必須分析牠「Analysis」並儲存爲「Priest」。當這異星生物發覺到有人類進入時，隨即產生一股敵意，因此你需先傳送「圖案一」的色調和牠溝通，接著，再傳送「圖案二」的色調讓牠瞭解你們目前的情況，和所需的幫助。

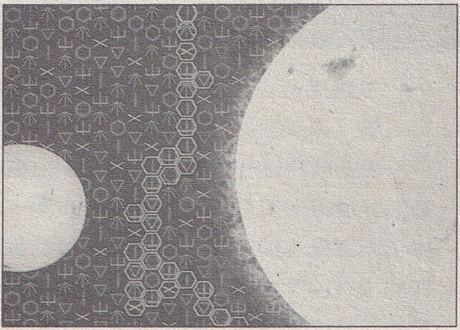
如果你能完成上述的動作，那麼恭禧你美好地達成此次的探險；但如果你無法順利地傳送出「圖案一」的色調，那麼你就得完成第二種結局。

結局之二

當那隻異星生物開始攻擊 Tai 時，爲了保護 Tai 你必須還擊回去，而最好的方法即是攻擊牠的弱點--頭部將牠殺死。而牠死後，在蛹中的另一隻異星生物會甦醒過來，這時你得傳送出「Priest」的色調來降低牠的敵意，並殺死牠。

這時，雖然你已找到導航儀，但由於能幫助你們的異星生物已死，你只有自求多福了。

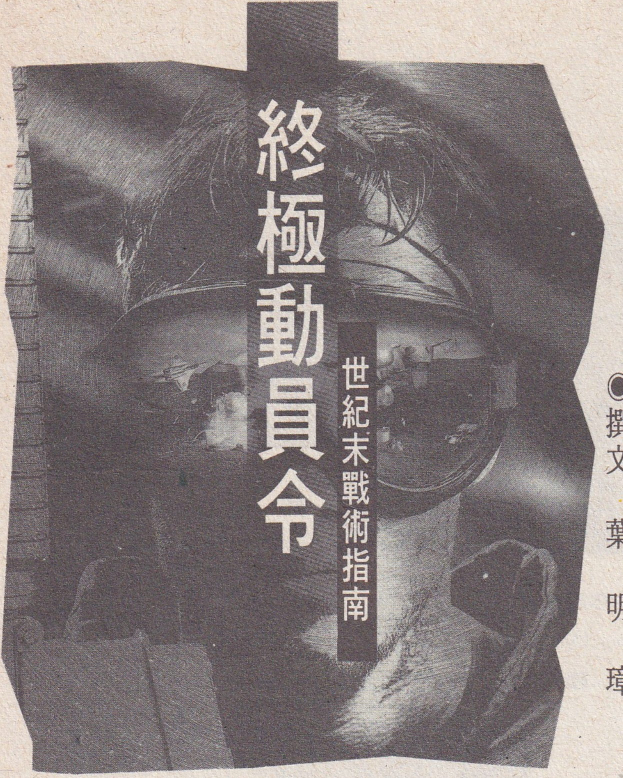
‧你在這謎題內的目的，是要規劃出一條介於兩個星球間的道路，使得太空船能順利穿過這條窄道。遊戲的規則是如果你位於藍、黃、紅等顏色上，則你只可移動至綠、紫、橙等顏色；反之，若在綠、紫、橙等顏色上，則只可移動到藍、黃、紅等顏色，唯一的例外是黃色能移動到藍色上。



進行步驟：紅、紫、藍、橙、紅、橙、黃、橙、黃（註一）、綠、藍、紫、紅、橙、藍、橙、藍、橙、紅、紫、藍、橙、紅、橙、紅、綠、藍、橙、黃、綠、紅。

（註一：要移動到此黃色點上，需等左下角的小星球往上移動後才可移動，否則你會因此而將太空船開往那小星球，而導致行動失敗。）

雖然，到最後你已拯救了太空船，但是Zark卻死了……。



◉撰文 葉明璋

各位親愛的GDI和NOD指揮官們，你們是否在《終極動員令》（Command&Conquer）中被卑劣的電腦對手整得火冒三丈、被詭異的任務設計搞得七葷八素，以致精神衰弱、寢食難安呢？筆者受主編所託，在連日的慘烈戰鬥之後，在此爲各位受難者提供一份戰術指南，希望能夠幫助各位度過難關、扭轉乾坤，將電腦打得潰不成軍、佔領其基地並整個賣掉（最究極的羞辱法）以雪心頭之恨…，相信各位也都身有同感吧！不囉唆了，以下就讓我們進入正題！

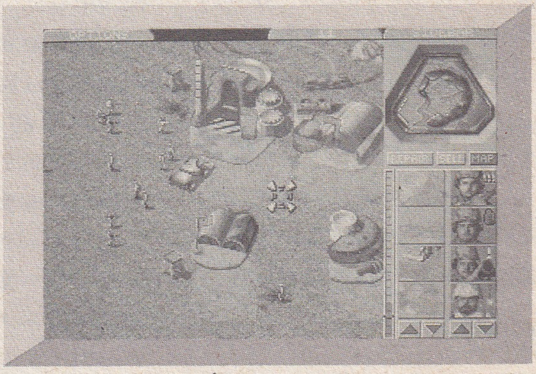
由於《終極動員令》的遊戲進行方式和路線分支之故，要寫一篇完全攻略不但有些困難，而且可能會破壞各位的遊戲樂趣，因此筆者決定只撰寫一篇戰術指南，讓各位知道如何克敵致勝，剩下的就讓各位自己來完成，畢竟自己打勝仗才能獲得眞正的樂趣和成就感。這篇戰術指南分成三個部份，第一部份是各種單位的簡介、運用與對策以及交戰守則，第二部份是一些技巧的介紹，第三部份是描述一場典型戰役的進行步驟，第四部份則是一些疑難雜關的提示，各位可以擇要而讀。

第一部份
各種單位簡釋--運用與對策

此部份將先爲各位介紹《終極動員令》中各式單位的特性，以及特殊設施的用途，能夠有效使用這些單位和設施會是完成任務的第一要件。本節中主要是以單位的類別來分類說明，並不區分GDI或NOD的生產類別。

步兵類：

這回步兵堪稱《終極動員令》的主角之一。步兵雖然裝甲極薄、耐久力低下，而且遭到重型車輛碾壓便即一命嗚呼，但他們卻有一般車輛所沒有的靈活性和頑強特性。步兵在遭到攻擊時會自動趴下，此時任何攻擊對他們都只有50%的效



果，再加上步兵和車輛單位相較之下極爲細小，穿甲戰車砲和火箭（平時就已經不怎麼準）很難打中他們，因此也不易對他們造成傷害，這使得步兵經常能在敵方單位的砲火下撐上相當的時間，而若能夠以手上的武器來有效的反擊，往往數名步兵就能圍攻掉一部戰車或裝甲車。

對付步兵最有效的攻擊是難以躲避的大範圍爆炸（如自走砲、火箭和擲彈兵擲出的手榴彈）以及火焰噴射器，當然了，直接用重型車輛加以碾壓更是有效率的作法。此外，若能使用突擊兵的話，其狙擊來福槍（Sniper Rifle）是少數能一發就能幹掉任何步兵的究極武器。

《終極動員令》中共有五種步兵。他們的基本特性都相同，主要的差異在於其使用的武器和相對的移動速度。輕武裝的火神槍兵（Minigunner）是最基本的兵種，武器威力雖弱且攻擊距離最短，對付步兵的效果卻還不錯。GDI的擲彈兵（Grenadier）以投擲手榴彈來做爲武器，攻擊距離雖短，但其攻擊威力、爆炸範圍和威力頗爲可觀，在對付步兵時有奇效，再加上價格便宜、移動迅速，是最好用的步兵兵種之一。

NOD專有的火焰噴射兵（Flame Thrower）可說是除了火焰戰車外最佳的對人兵器，它們噴出的火焰既強又有持續效果，能夠一次幹掉一整群位在火焰射程內的敵兵，不過火焰是不分敵我的，在操作上不但要特別小心，火焰噴射兵被殺死時身上背的燃料桶還會轟然炸成一團致命的火球，爲任何靠得太近的敵我步兵帶來可怕的傷害，因此應儘可能只讓二到三名火焰噴射兵獨立行動，不要讓他們和其他步兵混在一起，以免發生上述慘劇。

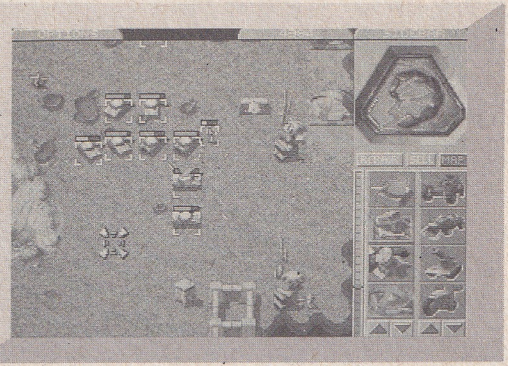
火箭砲兵（Bazooka）是步兵中具有最遠程攻擊能力的兵種，他們發射的火箭對於裝甲和非裝甲單位都有不錯的效果，雖然火箭的精確度不佳（特別是對付步兵時）而且裝填速度偏慢，他們仍是除了擲彈兵之外的最佳反裝甲兵種。最特別的一點是《終極動員令》中的所有火箭都能夠用來對空，因此火箭砲兵就成爲絕佳的對空武器，集結一群十到十五名的火箭砲兵，可以立刻擊落任何膽敢來襲的GDI戰鬥直昇機ORCA，若要用來對付GDI的A-10空中攻擊也不是不可能，不過要事先把火箭砲兵疏散開來，以免在發射火箭前就被A-10投下的汽油彈燒個精光。

工兵（Engineer）是《終極動員令》中最具威力的武器！他們一旦抵達敵方設施的門口，可以不耗費任何時間便將該設施加以佔領，使該設施落入該工兵控制者的手中！再也沒有任何單位的威力可以強過工兵的佔領能力了，更何況在《終極動員令》中，同時失去建造基地和武器工廠/跑道便意味著已經輸了戰爭。相對於其可怕的佔領能力，工兵非常的脆弱且移動速度緩慢，在沒有掩護的情形下任何單位都可以輕易的幹掉他們，但是一旦讓他們跑到了敵方基地的門口，您就知道什麼叫做風雲變色了。

突擊兵（Commando）是一般任務中不能直接生產的兵種，但在某些任務一開始會配給您一個，因此還是要熟悉其功用。突擊兵的移動速度和索敵能力是步兵中最高的，他們能以爆破的方式一舉摧毀任何敵方設施，而其狙擊槍更能將敵方步兵一個個予以『點名』。在有突擊兵的場合，用他們來索敵和對付敵方步兵是最好不過的了，若您能即早準備，光憑一個突擊兵便可以把大老遠跑來的五六名敵兵一個個沿路射殺。但突擊兵的狙擊槍對於步兵以外的單位就一點屁用都沒有，所以千萬不要讓他們被坦克逮到。

戰車類：

戰車一向是本系列的重要兵器之一，重裝甲、耐打可靠是其特性。戰車一般都裝配穿甲戰車砲，對於中型以上的裝甲或非裝甲車輛有很大的效力，用來攻擊固定設施也相當不錯。但由於戰車砲的爆炸半徑很小且不易擊中細小目標，步兵可說是戰車最大的敵人，戰車對付步兵唯一也最有效的手段就是直接碾壓過去。正規戰車共有三種：NOD的輕戰車（Light Tank）、GDI的中戰車（Medium Tank）和長毛象（Mammoth）重戰車。這三者的差別主要是在於耐久度和火力，速度則與以上兩項成反比。威力和耐久力最



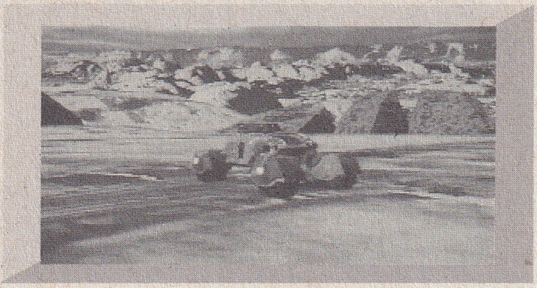
強大的Mammoth重戰車還裝備有兩門主砲和火箭，但無法直接指揮它使用何種武器。

NOD的火焰戰車（Flame Tank）雖也算是戰車，但其武器卻是兩具火焰噴射器。它也具有碾壓步兵的能力，裝甲雖比不上正規戰車厚重，但用來對付步兵效果絕佳（燒不死還可以用壓的），而火焰噴射器在摧毀敵方設施（包含討厭的砲塔）上表現相當優異，可伴隨一般戰車來擊破敵防線。

NOD的隱形坦克（Stealth Tank）是一種很有趣的單位。它在攻擊以外的時候都是完全隱形的，但在移動後撞到敵方單位、壓到敵方步兵或是過於接近敵方守衛砲塔等情形下，仍可能會被敵方發現。隱形坦克裝備兩門火箭，威力不錯且可以用來對空，但其裝甲太薄，若和敵方戰車對轟則絕無生路，而且也經不起圍攻。隱形坦克最適合用來偵察和擺設陷阱、獵殺敵方的採礦車及空中單位（最適於連線對戰時），但若要作爲攻堅單位，最好是集結相當的數量，並搭配正規戰車來使用爲宜。

GDI的裝甲運兵車（APC）不能算是正式的戰車，但也順便在此一提。APC能載運五名步兵安全的移動，而即使APC被摧毀，其上載運的步兵也能安全逃生，但會受到些許的傷害。APC只有機槍做爲武器，但其裝甲仍算厚重，可以承受相當程度的砲火，而且其高速和靈活性極適合用來碾壓敵方步兵，可以搭配工兵來突襲敵方基地。

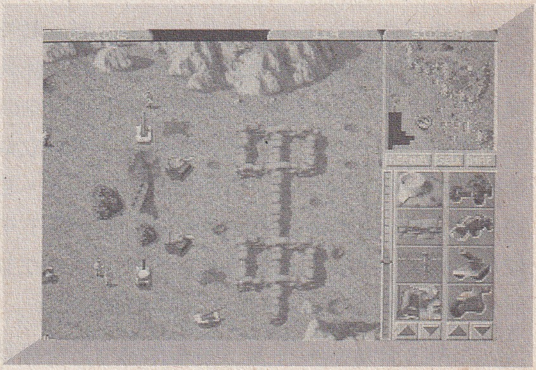
輕型車輛類：



GDI的悍馬吉普車（Hummer）和NOD的Buggy沙灘偵搜車是主要的輕型車輛。它們重量過輕因此無法碾壓步兵，而其上搭載的機槍威力太弱、裝甲也薄，因此不足以擔當攻擊或防禦的大任。但它們是移動速度最高的地面單位，動作輕快敏捷，價錢便宜、生產快速，極適合作爲偵察和誘餌之用。

偵察機車（Recon Bike）是NOD獨有的高機動輕型車輛。偵察機車是《終極動員令》所有地面單位中最快的，而且裝備有一門火箭，不過也因此其價錢要比沙灘車要貴的多。除了名符其實的偵察功能之外，集結一大群偵察機車，您將可快速突襲敵方的採礦車或沒有砲塔保護的孤立設施，進行打帶跑的策略，除了空中單位外絕對沒有任何敵人追得上您（若ORCA想要追擊一群偵察機車的話，也必得付出慘重的代價）。要注意的是偵察機車非常不耐打，千萬不要存有我方數量多就可以幹掉敵方戰車的想法，那很可能會招致慘重的損失。此外偵察機車和步兵一樣可以被重型車輛碾壓而過，所以最好不要讓偵察機車在採礦車前面要寶，那可是件滿危險的事。

遠程攻擊類：

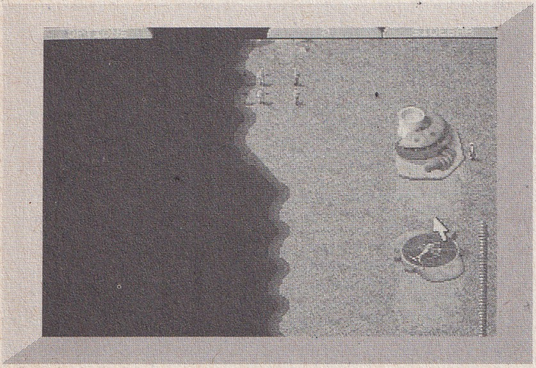


這類單位包含了GDI的火箭發射車（Rocket Luncher，其實就是美國陸軍的MLRS）和NOD的自走砲（Artillery）。遠程攻擊單位的特點是攻擊距離特別遠，能夠在其他單位的射程外安全的發動攻擊而不至遭到反擊，其中以彈道方式發

射的自走砲更是不受地形和人為防禦物的影響。但相對的這兩種單位的裝甲都很薄弱，非常經不起打，因此理想的用法是，隔著防線或地形障礙來遠程轟擊敵人，或是跟在戰車部隊後面作為支援火力之用。總之，絕對不能讓它們直接與敵方單位交戰。

MLRS和自走砲的攻擊都是以爆炸性為主，威力大、範圍廣但穿甲能力較差，因此在面對裝甲單位時效果會大為減弱，但它們在攻擊步兵、輕裝甲單位和一般設施時可是一級棒的。

空中單位類：



《終極動員令》中有兩種主要的空中單位。Twin Hook是無武裝的運輸直昇機，可以載運五名步兵。在一般任務中是無法生產Twin Hook的，由於它很便利，而且是完成某些任務的關鍵，因此還是妥加保護它的好。

而GDI在後期所獨有的戰鬥直昇機ORCA，使GDI的玩者可以擁有眞正的空中武力，ORCA可以攜帶五份彈藥，集結相當數量集中攻擊時可以幹掉任何敵方設施，包含天敵SAM對空飛彈座和致命的雷射砲座Obelisk of Light。但發射速度緩慢的SAM飛彈座或先進防衛砲塔並不是ORCA最大的威脅，眞正的危險來自於大群的火箭砲兵或其他可以發射火箭的單位，若看見敵基地有以上兩類的敵單位集結，最好不要貿然進攻，以免遭到慘重的損失。

建造直昇機平台（Heli Pad）時便隨基地贈送一架ORCA，ORCA在用完彈藥後會返回基地補充彈藥。若為省錢起見，您可以用武器工廠建造單架ORCA，沒有基地可『棲息』的ORCA將會停在附近的空地上。眞正的麻煩在於整群ORCA出完任務之後，您要自己先把補完彈藥的ORCA開到一旁，再把尚未補充彈藥的ORCA開上平台去補充彈藥。這樣做是沒什麼不好，不過若您要麾下的ORCA儘快再次出擊，這種作法就比較沒什麼效率。

以上是《終極動員令》中大部份的單位介紹，雖然還有幾種只有在連線對戰模式中才能建造的特殊兵器，但由於它們在一般任務中無法生產，因此就不在此加以介紹。

第二部份
教戰守則

本節中主要介紹一些作戰技巧，配合第一部份的單位特性，您可在第三部份的實戰過程中自行加以運用，將可讓您更輕易的獲得勝利。

《終極動員令》的食物鏈

在任何戰略遊戲中都有食物鏈，例如飛彈剋飛機、飛機剋戰車…等等。若能瞭解這些食物鏈，便有助於您組織有效的打擊部隊，對付任何種類的敵方單位，並在各種狀況下做出正確的應變之道。

《終極動員令》的單位有兩大屬性：武器和裝甲類別。由這兩個屬性便可推演基本的食物鏈關係：

- 戰車砲對於任何設施和輕裝甲單位都有很好的效果，也是對付戰車類重裝甲單位最有效的武器。但戰車砲命中點的爆炸範圍太小，除非直接命中，否則對步兵的效果很差。
- 機槍、火神槍等輕武器對步兵較具功效，對輕裝甲車輛或各類設施的威力雖然不好，但也還算穩定；對裝甲單位就幾乎沒啥屁用。
- 手榴彈、火箭、自走砲砲彈等爆炸性武器

傷害範圍大，但穿甲能力較差。它們對步兵的效果最好，對輕裝甲單位和各項設施還算不錯，對重裝甲單位雖然表現差些，但大群圍攻時還是有相當的效果。

・火焰噴射器是對付步兵的必殺武器，用來拆各項敵方設施和防衛砲塔也相當有效，對輕裝甲單位效果便減弱一些，而對於重裝甲單位便沒啥效果。由此便可推演出一些基本戰鬥原則：

①用步兵對付戰車。由於戰車砲攻擊步兵的效果很好，因此以數名擲彈兵或火箭兵四處分散來圍攻敵方戰車等單位，效果不錯而且遭到的損失不大。若要避免被過於積極的敵方戰車碾壓，可派一兩輛輕型車輛隨行，負責擋住敵方戰車。

②用戰車對付敵方輕裝甲單位和遠程攻擊單位，以及裝甲較薄弱的火焰戰車和隱形戰車（玩GDI的場合）。

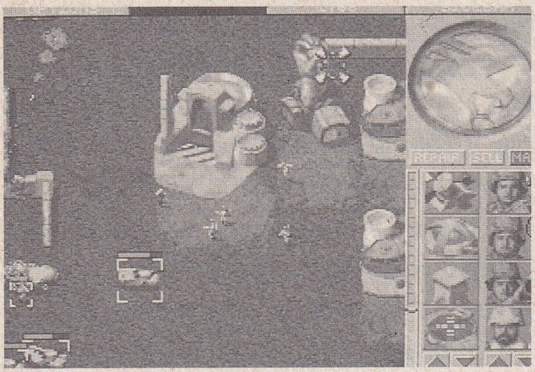
③在玩NOD陣營時，使用火焰戰車和火焰噴射兵來對付敵方設施和步兵。

④以戰車做前鋒，遠程單位/火箭砲兵做後衛的組合，有利於與任何種類的敵軍單位交戰。

⑤千萬別讓輕裝甲或裝甲薄弱的單位單獨行動，或是直接與敵方戰車等交戰；最好是與戰車、步兵等混合編隊，方能發揮最佳效果。

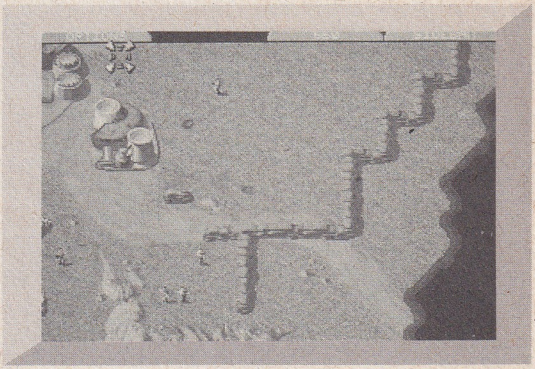
碾壓

碾壓是對付敵方步兵的最佳武器，不論是各型戰車、APC、MLRS、自走砲或採礦車，只要一被壓到，敵步兵便立刻完蛋，而若您技術高超，更可以碾壓來作爲消滅敵步兵的主要手段。採礦車的碾壓效果和有效面積在各種重型車輛中居冠，APC則因爲速度快、行動敏捷而暫居第二，戰車中速度最慢的Mammoth則敬陪末座。



在使用戰車壓人時，切記要用兩側的履帶來壓，大約從步兵身體一半的地方壓過去就很容易成功，若能夠原地旋轉一下效果更佳；千萬不要從敵步兵的正上方壓過去，敵兵有時會位在兩側履帶間的夾縫而逃得一命，這種情形在寬車體的Mammoth戰車上更是極爲常見。

防線的建築



由於敵方單位絕對不會攻擊沙包、鐵絲網或城牆等無攻擊性的地形防禦設施，它們在遇到地形障礙時並不會試圖將之轟破，只會呆呆的停在那裡；因此您只需在敵方單位的射程外建築一條封閉的防線來包住基地，便可以保證絕對不會遭到敵方的攻擊（來自空中的除外）。同理也可以用在敵方自己的地盤上面，若您將防線一路建到敵方的基地，您甚至可以把敵方的通路堵死、把敵方單位和採礦車困在自己的基地中出不來，這可以說是最究極的對電腦用奸招了。

由於《終極動員令》規定在放置所有的設施時，必須和既有的設施相連，因此您必須從已有的設施一路把防線建出去，再逐一把無用的部份拆掉。此外，您不能在未探索過的部份（在畫面上仍是呈黑色的不明部份）放置沙包或城牆，所以得先將路探明了才能順利的建築防線。

在能夠使用隱形坦克的情形下，還有一個愚弄電腦的奸招：隱形坦克靜止的時候是完全隱形的狀態，此時電腦將完全不會理會它，因此若將隱形坦克塞在狹窄的橋樑或山道上，電腦的單位也會因爲無法通過而停在原地發呆，因此可以將隱形坦克當作臨時的路障來使用。更狠一點的話，您甚至可以派一部遠程攻擊單位，在安全的射程外射擊那些被隱形坦克擋住的敵方單位，只要隱形坦克不要妄動，敵人甚至可能在原地被轟到全滅。

指揮長程攻擊單位的技巧

MLRS和自走砲雖然射程長、威力大，但在AI控制上卻有點『秀逗』，當您命令它們去攻擊敵人時，它們往往捨自己優秀的射程不用，而笨笨的走到對方的射程內去挨轟（不知道是不是故意的）。爲了避免這種情形，您不用命令它們去攻擊目標，只要把它們移動到其射程內，它們就會自動開火攻擊所有可以轟得到的敵人。

引誘敵方的技巧

有注意過電腦單位反應的玩者對這應不陌生。電腦的單位普遍會攻擊它第一個看到或是第一個攻擊它的目標，而一旦電腦的單位發動攻擊，便完全不會改變攻擊目標。這種情形可以稱之爲『吸引住電腦的注意力』。利用電腦的這項特性，便衍生出兩種技巧：

a. 圍攻時的誘餌。例如先派步兵去攻擊敵方戰車，等敵方戰車專心一意的攻擊步兵時，再命令等在後面的我方戰車上去圍剿。由於戰車很難打到步兵，讓敵戰車對步兵開火所造成的損失，遠低於讓我方戰車直接與敵戰車駁火所遭到的損失。同理可證。

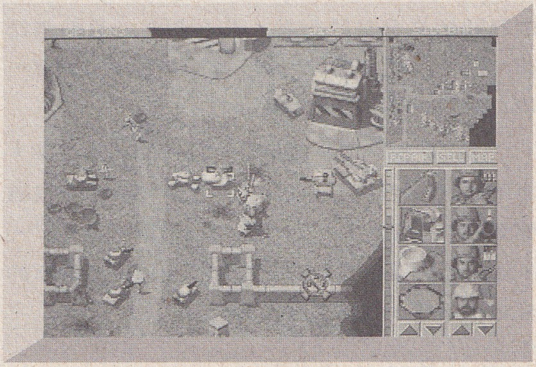
b. 將敵單位誘到我方陷阱中。例如以偵察機車攻擊敵採礦車，敵採礦車會將之視爲可碾壓對象而一路開向偵察機車，此時移動機車便可把敵採礦車一路引到我方的基地或戰車群等待的地點，並予以安全的圍剿。

此外，有三種情形可引發電腦的強烈反應：

- 電腦的採礦車遭到攻擊。
- 電腦的基地設施遭到攻擊。
- 電腦的基地設施被工兵佔領。

電腦若遇到以上三種情形，便會派出所有的部隊直驅玩者基地進行大規模攻勢。在遊戲初期當然要盡量避免這種情形，但若您的基地和防禦已構築完成，正想引誘敵方單位過來送死，那麼便可倒過來利用這些情形。

強佔敵基地的技巧



利用工兵來佔領敵方設施遠勝於將之直接摧毀，若能有效利用此技巧，您將可在對敵基地發動攻擊的同時一舉佔領其重要設施，使敵基地喪失重建與生產的機能，您便可輕鬆的獲得勝利。

欲進行此行動，您至少需要三名工兵、兩名擲彈兵或火箭砲兵，若您是玩GDI陣營，更可生產一部APC來載運步兵。首先在不驚動敵人的情形下摸到敵基地的邊牆，一邊移動一邊找出敵重要設施的所在，決定工兵的侵入地點。決定位置之後，命令擲彈兵或火箭砲兵攻擊牆壁造出讓工兵侵入的缺口。若邊牆是沿著地圖邊緣而建，更可一路把牆轟掉，清出一條路讓工兵長驅直入。不過負責轟牆的單位不要太過深入，否則有可能引發敵單位的防衛反應。

強佔敵基地的步驟中，最重要的一點是不要太貪心。若欲佔領的敵方設施位在基地較深處，

不要勉強去佔領，因爲敵方單位在射擊工兵上表現都很優異，除非您已先用其他單位發動攻擊來吸引敵方的砲火，否則工兵是很難活著抵達目的地。通常主要的目標是敵方的建造基地、武器工廠和兵營，一旦這三者全遭攻陷，敵基地就已形同陷落，在可能的情況下一次佔領一到兩個即可，其他的工兵則在旁邊等待下一次的機會。

由於佔領敵設施會觸發敵方的強烈反應，因此若一次要佔領一個以上的設施，應該先命令所有的工兵先抵達目標地附近，等所有的工兵都就定位後再逐一下令，讓他們在同一時間佔領目標，如此便可防止有工兵尚未抵達目標而敵方單位已開始採取防衛行動。若有敵方士兵前來妨礙，可用 APC（若有的話）來加以攻擊或碾壓，防止他們妨礙工兵的行動。

若剛佔領的設施遭到敵方自己的猛烈攻擊，您可以直接將之賣掉換錢，反正原本就是志在破壞敵方的生產能力，能否留做己用倒不重要了。不過若您能保住它們的話，您便可以生產敵方的設施和單位，也是很有趣的。

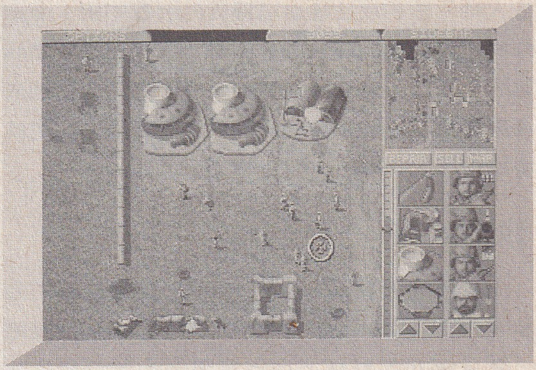
尋找敵基地的弱點

要進攻敵基地，並不一定非從正門不可，尤其是正門的防禦都特別堅強。由於敵方基地的位置和佈置一開始便已經是固定的了，所以多半會有地理上的弱點，例如一個脆弱的角落、無防禦的邊牆等等。所以在正式攻擊之前，儘可能將敵基地四周都偵察一遍，找出可以進行攻擊的位置，在某些情況下，您將可乘地理之利，安全的使用戰車或長程攻擊單位攻擊敵基地的一角或側面而不致遭到反擊。如此您不但可以牽制住部份敵方兵力，並可先行摧毀敵方設施並使電腦必須不斷花錢進行修復。

最佳的地理防禦莫過於高地了。若敵基地建築在高地上，那正是隔著峭壁轟人的好時候，因爲敵方單位可能會擠在峭壁邊和您對看，但由於下不來，所以只有挨轟的份。不過要注意攻擊敵方設施也會引發敵方的激烈反應，那些無法直接看到您攻擊中單位的敵方部隊將會從門口一湧而出，直往您的基地而去，所以最好是先做好準備比較保險。

防止重建

相信您早已注意到，電腦會不斷的重建那些您辛辛苦苦轟掉的砲台、防衛機槍塔，讓您困擾不已。要如何防止這種情形呢？最簡單的方法是擺一個單位在該敵方設施的『原址』上（一般擺火神槍兵較便宜），智障的電腦就沒辦法將之重建了。較積極的做法是把沙包建到那裡去，只要您『佔住』了那一格，電腦就永遠都不會在那裡再重建了。由於電腦有將整個基地還原成原狀的傾向，您甚至可以利用這一點，例如佔領其精煉



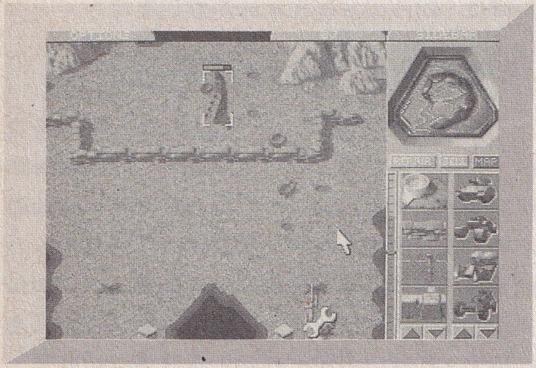
廠並賣掉，接著生產一個工兵，等著佔領電腦下一個重建的精煉廠，然後再賣掉…這也是賺錢兼榨乾電腦資金的好方法，不過工兵一個貴達五百元，請找一些有經濟價值的敵方設施下手，可不要玩到虧錢了。

空中攻擊和衛星砲

玩 GDI 的玩者將可享受到這兩項方便的選項。空中攻擊（Air Strike）的選項在您將地圖上所有的敵方 SAM 砲台都摧毀後便會出現，一旦此指令出現了，即使敵方重建了 SAM 砲座，這指令也依然可用；衛星砲則是在建造了先進通訊中心（Advanced Comm. Center）後才可使用。

這兩種武器準備時間極長，而威力雖然說不上是驚天動地，壓制敵基地的防衛兵力倒還不錯，例如轟掉門口的一般砲塔、雷射砲塔或徘徊在敵兵營前一大群討厭的步兵等。由於其威力有限，不要指望它們能來一舉摧毀敵方主要設施，打下敵基地後用工兵佔領它們還來得快些。

善用 Obelisk of Light 雷射砲塔



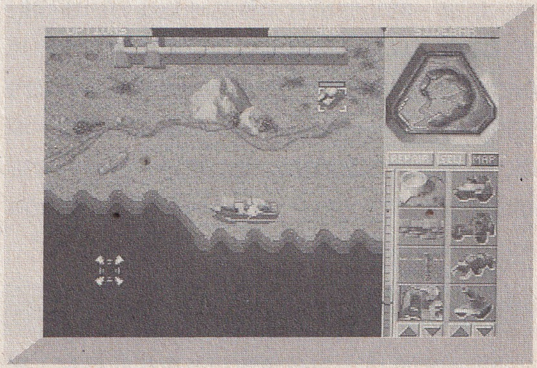
這種 NOD 的最終防衛設施堪稱《終極動員令》中最恐怖的武器！雖然發射速度緩慢，但它可兩發幹掉一部輕戰車、三發幹掉一部中戰車、四發幹掉一部 Mammoth 重戰車，而且射程頗遠。若您構築了完善的防線並能善用引誘戰法，雷射砲塔會是敵軍的夢魘！

雷射砲塔最適於做基地防衛之用。使用沙包防線將敵人隔在恰好射程可及之處，您就可以安心的用雷射來串燒敵軍。若不放心敵軍的遠程攻擊單位，可在雷射砲塔旁邊加蓋兩個砲塔，並用高牆把 Obelisk of Light 圍個兩層，您會發現敵軍的砲火必須先轟破這兩層城牆才能打到雷射砲塔（不過城牆擋不住火箭），而高聳的雷射砲塔卻可居高臨下直接轟到敵軍單位！不過並非如此就可以高枕無憂了，沒事可別忘了更換破損的城牆、修理一下雷射砲塔，畢竟耐久力極低的雷射砲塔是禁不起意外的。

除了摧毀之外，還有一個方法可以對付這種致命武器，那就是削減敵基地的電力供應。Obelisk of Light 需要極大量的電力才能操作，因此若您能以工兵先佔領一個敵方的發電廠或先進發電廠（由於先進發電廠的發電量要大上很多，佔領先進發電廠比較有效），便可能使 Obelisk of Light 變成發不出雷射的廢物，您便可以安然的進攻了。

要注意的是，此技巧對於敵方的機槍塔和先進防衛砲塔無效，雖然這兩種設施也需要電力才能操作，但筆者做過實驗，證明電腦的砲塔無視於電力的限制而能正常操作，所以別和它們囉唆，直接轟掉還比較乾脆。

對付 GDI 砲艇（GunBoat）



這時派太多人去可能會受到損失，最好是派一部戰車過去就好，電腦的砲艇似乎有忽視單獨一部戰車的惡習，在砲艇經過時指揮那戰車轟它幾砲，在砲艇過頭時先命令它停下來稍安勿躁，等砲艇折回來時再轟幾砲，如是幾次就可以輕鬆幹掉砲艇了。

此外，如使用戰車來對付一般的 GDI 機槍塔，因戰車砲的射程在機槍之上，所以戰車可以毫髮無損的幹掉機槍塔。相信各位都已發現，通過 Tiberium 礦區會使步兵受傷，因此您不但要避免讓麾下步兵通過礦區，更可引誘敵步兵跋涉通過大片礦區，看他們自己倒下也是一樁樂事。最後，要佔領上面停有 ORCA 的 ORCA 基地，您必須指揮工兵從底下（南端）進入才行。

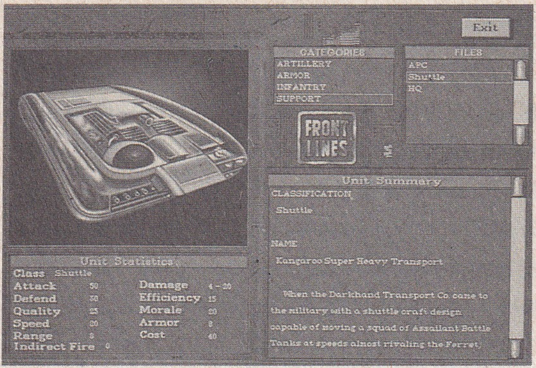
第三部份
一場典型的作戰

《終極動員令》中的任務可以略分爲兩大類：玩者擁有基地建造車或基地，可以採收 Tiberium、建造各項設施和單位與電腦進行全面持久戰的任務；以及不讓玩者擁有基地，僅能以一開始既有的兵力（也包含稍後的增援）來完成任務目標的任務。爲了方便起見，筆者將第一種任務稱爲全面戰鬥任務，第二種稱爲有限戰鬥任務。

本節主要是針對全面戰鬥任務來介紹一場典型持久戰的進行方式，以各步驟解說如何建立陣地、抵擋一開始便擁有完整基地及兵力的電腦對手的攻勢，以及打倒電腦完成任務目標。本節的內容將不包含有限戰鬥任務，因爲許多有限戰鬥任務都有其獨特的完成方式，無法一概而論。本節的內容也適用於連線作戰，不過人類對手的智慧遠在電腦之上，因此大部份的取巧手法就並無大用，請自行斟酌。

步驟①：選擇樂土，安家立業

戰役開始後，您必須盡快在有利的地點（意即離大片 Tiberium 礦區較近，易於採礦的區域）構築自己的建造基地。由於此時對周遭環境並不熟悉，建議您最好先存下進度，然後派遣高速單位對四周做一探勘。記住有敵人活動的位置和主要的 Tiberium 礦區，然後叫回進度，將基



地建造車直驅礦區並變形成建造基地，其他單位則負責解決礙路的敵人。若無敵人存在，則先探勘基地四週的地形，以免有敵人來襲而尙且不知，但小心不要進入敵單位防衛區而招惹敵人前來，因爲此時基地的防衛尙未完成。在某些特殊任務中玩者必須自己找出基地所在，或是用工兵強佔的方式來獲得建造基地，這兩種情形便無法選擇基地的位置，但玩者還是可以生產各種設施和單位，因此仍算是在本節內容的範疇內。

步驟②：初步發展和鞏固陣地

擁有建造基地後，第一步當然是建造發電廠。完成電廠之後，您有兩個選擇：建造兵營或精煉廠，這要視情況是否吃緊而定。若一開始敵方單位便向您的基地泉湧而來，而您既有的兵力似乎無法有效抵擋，那最好是先建造兵營（而且兵營的建造速度極快），這也可以減少既有兵力的損失。若狀況平和，那當然是建造精煉廠了，儘快得到金錢以完成各項設施並集結兵力，便可在面對敵方攻勢時將損失減低到最小程度。在防禦上，GDI 可以先生產四名榴彈兵，用來對付裝甲或步兵單位都非常有效；NOD 則生產約三名火箭砲兵、兩名火焰噴射兵，裝甲單位由火箭砲兵對付，火焰兵則負責處理敵方步兵。爲了避免被敵戰車碾壓，盡量讓步兵們散佈於基地四周。

步驟③：建立防線和進一步發展

穩住狀況之後，接下來便要大展鴻圖。建立精煉廠後您便開始有收入了，此時您可以先存下進度並偵察附近的地形，找出敵方進襲的方向然後構築防線。由於電腦絕對不會主動攻擊任何地形障礙（在攻擊您的單位時意外打中的除外），因此只要構築一道橫越整個通路的路障便可以長保無虞，當然了，空中攻擊、核彈和衛星砲還是擋不住的。

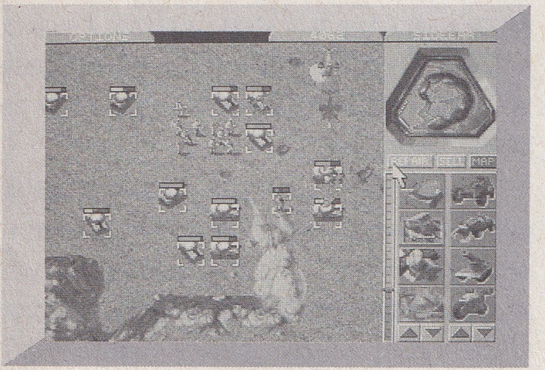
在發展的初期，成功的防禦不但要把所有敵人可以進來的通路都堵死，最好連 Tiberium 礦區也用防線包起來據爲己有，如此也確保了收入

的來源。當然了，建築這樣的防線需要相當的時間與金錢，而且您可能得在烽火連天的情況下，一邊應付敵人的攻勢一邊搶建防線。但防線一旦完成，往後電腦便完全無法干擾您的發展，所以這樣的穩紮穩打還是值得的。

為了使所有可建的設施都出現，兵營和武器工廠／武器跑道是兩個優先項目，而在武器工廠完成後，別忘了添購一兩輛採礦車以加速金錢的收入。當這兩者都完成後，接著建築通訊中心。由於電力不足會導致建造速度緩慢，若電力有不足的現象，別忘了增建發電廠。

為了防止GDI的空中攻擊，您可以建立數個SAM對空飛彈座，不過根據經驗此舉並不一定有效，若真要擊落A-10，十幾個散佈的火箭砲兵還比較有效率些。

步驟④：集結兵力



一切大致就緒後，接著便開始集結兵力。全面戰爭任務的目的不外乎是消滅所有敵人或佔領特定敵設施，為了攻入敵方基地，一支足以突破敵防線、消滅其防禦能力的強大武力是絕對必須的。特別是突破戰無法避免損失，因此集結的兵力越強，失敗的機率越低。

一般來說，集結兵力的組成應該要對應敵方的防禦結構來安排才是，不過敵方的防禦方式都差不多，了不起會在後期會多出一些難對付的高級防禦設施。進攻部隊的組成一般都分成以下數種：

a. 裝甲單位：大批戰車是必要的攻堅矛頭，它們負責抵擋敵方砲火，攻擊敵防禦設施和防衛武力，以及碾壓敵方步兵等，讓工兵、遠程攻擊單位等有機會發揮功用。

b. 遠程攻擊單位：以火箭為主的攻擊部隊，包含火箭步兵、自走砲和MLRS等。裝甲薄、耐久力低，但攻擊距離遠且威力強，負責摧毀敵方防禦設施和防衛武力。

c. 對空單位：10名左右的火箭砲兵，用於對付GDI的ROCA（玩NOD時專用）或A-10。若敵空中武力已被摧毀，則協同遠程攻擊單位摧毀敵防禦設施。

d. 工兵群：四到六名的工兵和二名火箭兵／擲彈兵，負責在友方單位進攻時伺機佔領敵基地重要設施，一舉摧毀敵基地的機能和重建能力。火箭砲兵或擲彈兵是用來轟破敵基地外牆，幫助工兵侵入。

e. 空中武力：六到十二架ROCA（玩GDI時專用），負責摧毀防衛基地入口的Obelisk of Light雷射砲座和一般砲座，或掃除礙路的敵方防衛武力，必要時並可協助摧毀敵武器跑道或兵營等以免敵方支援。

f. 對人單位：若由偵察發現敵兵營前聚集大批士兵，可準備一些對人單位以免麻煩。GDI的榴彈兵、NOD的火焰噴射兵或火焰戰車都很稱職。

以上的各種部隊只有裝甲和工兵單位是絕對必須，其它的則視敵防禦組成來決定生產與否。以下是依照您所玩的陣營來建議的武力組成：

- GDI：十部到十二部中戰車或後期的Mammoth重戰車作為攻堅主體應已足夠，加上五到十名擲彈兵和五名工兵，兩部APC負責載運其中五名工兵和五名擲彈兵，其餘則步行跟隨。在敵基地尚未有雷射砲防禦時，建造約四架ORCA用來清出道路和支援攻擊，若有雷射砲座則增為六架。

．NOD：十部以上的輕戰車作爲矛頭，十名左右的火箭砲兵兼遠程攻擊和對空單位，再加上四名火焰噴射兵和五名工兵。若有火焰戰車的話，生產個兩三部以對付敵方的先進防衛砲塔和步兵群。隱形戰車可以生產幾部作爲擋路、奇襲碾壓敵兵和攻破城牆之用，但由於其裝甲太薄，千萬不要拿它當正規戰車用。

以上的組成是基本的必須數量。若您財力充足，當然不反對多添購一些武力，特別是在敵基地有一處以上時（最後一個任務），您集結的武力越強大，在進攻後損失和損傷的程度會越低，殘餘的部隊還可以留待下一次的進攻之用。

此外，爲了防止集結中的部隊遭到敵空中攻擊而損失，盡可能將其分散在基地各處，等到時機成熟再予以集合。而若您玩GDI，此時也是建造先進通訊中心的好時機，可以準備衛星砲來殲滅敵方的雷射砲塔。

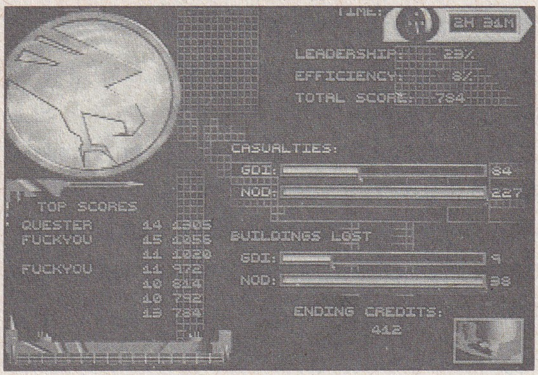
步驟⑤：佈置陷阱及消耗敵方既有兵力

此步驟也可以配合偵察來進行。

當兵力（特別是裝甲單位）集結得差不多時，便可以先行消耗敵方的既有兵力，重點是將它們引誘到基地的防線外，再集中火力一一消滅，如此不但可以減少進攻時所遭到的抵抗，更可以最少的損傷消滅大批敵方武力。爲此您必須先在預定的位置佈置陷阱。

陷阱包含三個部份：

a. 利用沙包在防線上造出一個不很寬廣的凹



陷處，使敵方單位一次只能擠進一到兩個，不但方便我方做集中攻擊，並可避免同時遭到大批敵方單位反擊。

b. 在防線內側距離適當的位置設置砲塔和防衛設施，若可建造先進防衛砲塔或雷射砲塔則再理想不過。先進防衛砲塔設置兩座，雷射砲塔則一座即可。

c. 已完成的裝甲和遠程攻擊單位在後方待命。若您尚不能建造防衛設施或是其威力太弱（如只能造機槍塔），它們將擔負消滅敵武力的大任。

除此之外，您最好先建造修理平台以準備修理在戰鬥中受損的單位。

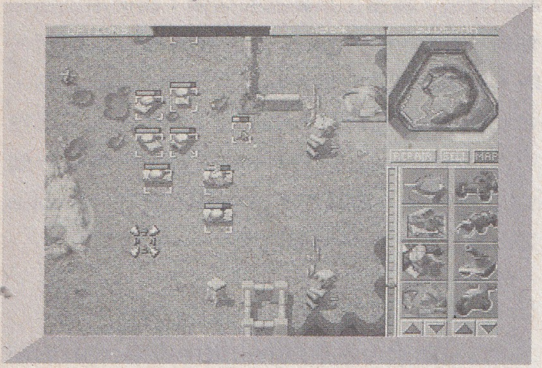
準備完成後，生產一兩個高速偵察單位並建造一個沙包準備堵路，然後賣掉防線凹入處的沙包，空出缺口並派出偵察單位。此時的主要目的是偵察，但若遇到敵方單位，就以高速將它們引誘到缺口處（若敵單位不理您，就叫該偵察單位打它一下，它自然就會殺過來了），等敵單位確實接近防線缺口處時，讓偵察單位逃進基地，然後等著圍毆之。

若來攻的敵單位有一大票，看好時機再把缺口處用準備好的沙包堵起，然後衆單位隔牆集中攻擊，嘿！那時您就知道電腦的AI確實是大白癡了。不過別忘了時時修理一下挨轟的砲塔或雷射砲塔，並送受損的單位到修理平台接受修理。

反覆來上幾次，逐漸查明附近的狀況並引誘敵方單位過來送死。攻擊電腦的採礦車是最有效的作法，這會刺激電腦派出基地中所有的後備隊猛攻而來，很容易就可以一舉榨乾電腦的防禦兵力。

由於敵基地附近的防禦火力多半很猛，因此偵察到入口處就可以收手了（除非您想用特攻的方式看清楚敵基地的內部情形）。若附近的敵方兵力都已被您盡數誘殺，在所有的單位都修理完畢後，便可以開始大舉進攻。

步驟⑥：推進和突破敵防線



存下進度、做好應有的準備後，分別集結各部隊並以鍵盤指令給予呼叫代號，算總帳的時候到了，全軍出發！移動時應以戰車／對空火箭砲兵／火焰戰車和火焰噴射兵← APC ←遠程攻擊單位←工兵的次序來移動，移動不宜過急，最好是走走停停等後面的單位趕上。途中若遭遇敵單位則視類型加以處理，比較麻煩的是戰車，因為它可能會碾壓位於隊伍前排的對空火箭砲兵和火焰噴射兵。

抵達敵基地前時，小心的待在其防禦設施的射程外，並等待其空中單位出現。若其並未擁有對空單位或是不出現時，派遣一到兩名火箭砲兵或擲彈兵（若有隱形坦克更好）沿敵基地外牆一路偵察過去，找好侵入點並在牆上轟出缺口，以便在發動攻擊的同時強佔敵重要設施。

完成佈置後，Time to Charge！命令空中和裝甲單位猛攻敵方主要防衛設施（先進防衛砲塔、雷射砲塔）。若敵基地有雷射砲塔，務需先用衛星砲和ROCA不計代價的加以殲滅，否則裝甲單位會損失慘重。先用裝甲單位吸引住所有敵方防衛設施的砲火，對步兵單位則向集結的敵步兵直衝，剩下的遠程攻擊單位全部支援裝甲單位擊破敵防衛設施。亂軍之際別忘了指揮工兵單位去攻佔各個設施，若有敵人注意到他們，設法以其他單位和它們交戰引開其注意力；APC是很好的掩護，特別是它又能碾壓敵方步兵；否則的話火焰戰車或火箭砲兵也還不錯。

亂軍之中可別亂了分寸。若攻佔的敵軍營受到敵軍的猛烈攻擊，應設法加以修復，因為保住敵軍營待會可以省不少功夫；而若是其他攻佔的設施遭到攻擊，就爽快的賣掉它。當所有防衛設施都被擊毀後，便命令剩下的裝甲部隊碾壓殘餘的敵步兵，並摧毀剩下的敵方單位。

完成這些之後，您就等於已經打垮對手了，剩下的部份便不用筆者囉唆啦。此時您可以喘口大氣，好好享受一下勝利的喜悅（雖然短暫），然後清理殘局、完成剩下的工作。恭喜您又過了一關！

第四部份
疑難雜症大偏方

終於進入最後一部份了，筆者在此提示GDI和NOD一些較奇怪的任務的應付法，這些任務大多不是正面作戰就可以解決的，或不給您基地生產，或是任務內容模糊不清，使玩者不知如何過關。希望這些提示有助於各位完成這幾個討人厭的任務，順利完成《終極總動員》的大業。

《終極總動員》中雖有劇情分支的設計，但大多不過是戰場地圖不同而已，內容和任務目標事實上還是一樣的，而少數幾個內容不同的分支任務都不怎麼難，各位應該都能順利過關，所以在此就不多提了。

GDI的任務

任務四：找回被偷的設備

設法抵達敵方基地中被鐵絲網圍著的盒子處，拿取盒子，然後有一個步兵能活著進入隨後降落在旁邊的直昇機即可。

任務六：突擊兵任務

在炸毀北方兩個SAM飛彈座後，運輸直昇機便會出現。利用直昇機載著突擊兵在敵方領土上到處移動，逐一射殺敵方步兵並把敵方裝甲車

引誘到河岸邊。等大部份的敵軍單位都被您誘到南方後，向北直飛並在敵基地的左方降落（不要太過於靠近敵基地，否則可能會被基地內的SAM飛彈座擊落）。讓突擊兵進入敵方基地，若炸毀敵方的武器跑道便直接跳下下一關，若炸毀任何其他的敵方設施亦算完成任務，但還需在下一關中收拾未被摧毀的武器跑道。

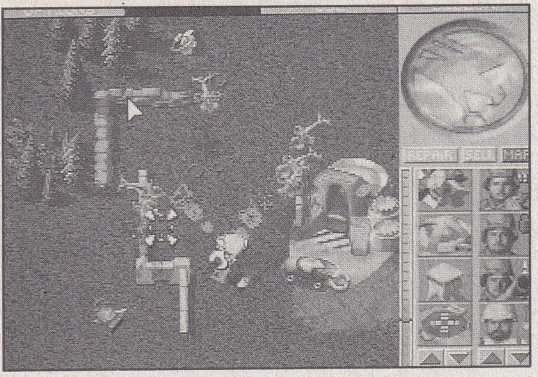
任務十一：Delphi任務

不用擔心如何找到間諜Delphi，只要攻陷敵方基地並摧毀所有SAM飛彈座，位在地圖最右上角的Delphi便會放出信號彈提示其位置，此時派遣單位到Delphi處，等直昇機抵達後再命令他上機即可。

任務十二：援救Dr.Moebius

不要費心去拯救一開始的那部運輸直昇機，它只是用來說明您必須摧毀所有的SAM飛彈座的活例子而已。有一個飛彈座位在敵方基地內，所以您必須在無法獲得收入（沒有採礦車）的情況下硬攻敵方基地。

儘可能不要損失任何單位，用修理平台來修復它們。等到電腦的數波攻勢結束後，賣掉所有沒用的設施（若您確定敵方的攻勢已經結束，也可以賣掉北方的先進防衛砲塔）並生產擲彈兵、工兵和APC，若有餘錢亦可多生產幾部中戰車。存下遊戲後，讓步兵登上APC，全隊由左邊向北方進發，儘可能以最小損失抵達敵基地前並幹掉礙路的砲塔。不要急著衝進去送死，首先將APC



開到基地北方去，找出適合的侵入點並用擲彈兵轟破城牆，掩護工兵衝進去佔領，請使用到達定點再一起衝鋒的方式，以免遭到敵方阻撓而失敗。目標爲敵方各重要設施及至少一個發電廠，如此便可使入口的Obelisk of Light失效。之後您可以夷平整個敵方基地或是只摧毀最後一個SAM飛彈座，等直昇機出現後，讓Dr.Moebius登上直昇機，任務便告結束。

任務十四：追擊

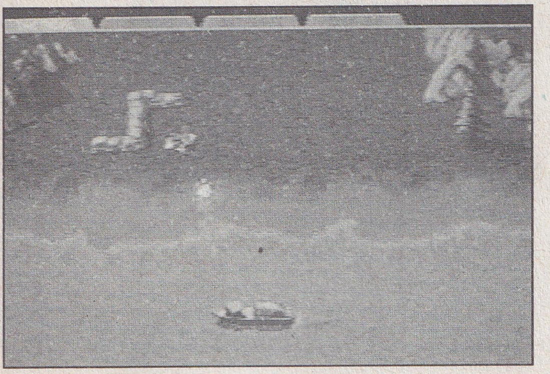
以有限武力在複雜的山道中追擊NOD的部隊。唯一的要訣就是不要急，慢慢的推進。儘可能不要讓任何單位落單，因爲隱形坦克可能會大批出現。

任務十五：最後決戰

目標爲消滅所有NOD武力。NOD的基地包含了Temple of NOD和一個發電廠的核心部份和兩個大型基地，以及另一個位在地圖某角落的獨立建造基地；三個主要的基地都有Obelisk of Light保護。由於Tiberium很容易會被開採完，一開始建立良好的防線以防止敵方消耗您的兵力是很重要的。利用衛星砲和ORCA來擊破敵方基地的Obelisk of Light防禦，並利用工兵完整的攻佔敵方第一個基地大部份的設施，因爲您會需要轉移陣地的。

完成新陣地的防衛，並把大部份的重要設施轉移過去（賣掉再重建）以防止舊陣地被核彈攻擊，然後做好大規模攻勢的準備，若缺錢的話，就先找出敵方另一個孤立的建造基地的所在，佔領後賣掉換錢，還可多造一兩部Mammoth戰車。

一樣用衛星砲和ORCA摧毀防衛第二個基地的Obelisk of Light，並一股作氣攻陷這個基地，Temple of Nod便位在這個基地的旁邊。當您擺平這個基地後，用任何手段摧毀供應Obelisk of light電源的電廠，然後再收拾掉Temple of NOD，最後的勝利便屬於您了。



NOD的任務

任務六：偷取核彈引爆器

和GDI第四任務一樣，設法抵達敵基地處，拿取鐵絲網中的盒子並有一人活著抵達直昇機處即可。首先小心的前進並殲滅所有礙路的敵人，抵達敵基地右側的入口後，讓兩部輕戰車衝進敵基地中，一部負責轟破鐵絲網，另一部則設法碰觸到盒子。在這同時，派一部Buggy纏住入口機槍塔的火力，所有其它的部隊進入敵基地後立刻向南直衝。一樣的，派一部Buggy纏住南方出口處機槍塔的砲火，步兵們則一路衝出南方的出口，宰掉剩下的礙路敵兵並抵達地圖最左下角處。若先前的戰車已拿到核彈引爆裝置，直昇機便會在此出現，讓任何一名步兵上機即可完成任務。

任務七：偷取戰鬥直昇機ORCA

主要的麻煩在於您的武力被分為兩部份，因此必須小心的分頭進行。由戰車、Buggy 和偵察機車組成的機動隊首先一路前進，儘可能避免傷害的殲滅所有礙路者，等最後來到一座橋上時，將所有的單位圍著橋口擺開口袋陣型，然後派輛機車去偵察地形並引誘敵單位過來送死，若能打到敵採礦車效果最佳。一般的車輛單位就直接圍轟到死（將Buggy排前面一點以吸引其砲火，保住戰車用來進行最後的部份），步兵則派一部戰車從狹窄的橋上整排壓過去即可。設法將大部份敵方兵力消耗掉後，調動以步兵和一部戰車為主的第二支隊向東南方移動，用火焰噴射兵來對付敵兵。在好不容易抵達入口處後，會發現一個礙路的機槍塔。用唯一的一部戰車小心的轟掉那該死的機槍塔。

機槍塔轟掉之後，時機便來臨了。命令機動隊進攻，以戰車幹掉兩個守衛的機槍塔，然後殺進敵基地中。主要目標是步兵，儘可能把集結在敵基地中的步兵都加以射殺或碾平，此時在第二支隊的四個工兵便可採取行動，設法佔領兵營、武器工廠、一個電廠，剩下的一個則佔領ORCA平台（記得從下面佔領）。命令剩下的我方步兵去和機動隊的殘餘單位圍剿剩下的敵方部隊，等兵營等設施佔領後，若我方部隊已差不多全滅，便生產一些火箭砲兵來收拾剩下的敵人（使用ORCA來加以殲滅亦可）。其它的兵力就可以不必生產了，但至少要留下一部坦克便是。

至此便可進入最後階段。派一部戰車到北方海岸，找出GDI的砲艇並將之摧毀，然後用ORCA殲滅北方的隔絕村落，記得先打掉唯一的一名火箭兵以策安全。

任務十：射殺科學家

本任務中您的武力有限，因此必須組好隊形以避免過大的損失。一路前進到北方中央處，並由此向南移動抵達敵方基地。不需要進攻敵方基地，您只需讓大部份的部隊沿著敵基地右側向南移動，運輸直昇機便會來增援。用突擊兵的狙擊槍幹掉南方小島上的所有敵兵，然後用直昇機把突擊兵運到小島上，一槍幹掉那該死的科學家。任務完成。

任務十一：奪回研究站

本任務的麻煩之處，在於一開始得先找到自己的基地。利用突擊兵的強大偵察能力，您將可從一個左右滿佈Tiberium礦區的峭壁上，發現位於地圖左下角的基地。建造兵營、生產工兵並奪回研究站等各設施，記得等敵方採礦車回到精

煉廠時再一舉佔領，便可以連採礦車都拿下來。接著生產一些火箭砲兵收拾門口的防衛機槍塔，並開始建立防線。

擁有足夠武力後，再一舉挑掉位於右上角的敵方基地便可完成任務。記得使用一開始配給的幾個工兵來佔領太靠近邊牆的建造工地和兵營等敵方設施，並小心射程無遠弗界的先進防衛砲塔。

任務十二：奪取發射碼

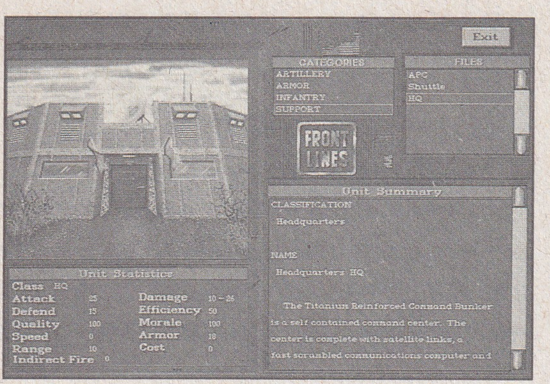
典型的全面戰爭任務。主要的困擾在於一開始便有兩部 Mammoth 守在關鍵性的橋上。請利用橋前面的迴圈型通路，用快速的偵察機車來引誘 Mammoth 繞圈圈，基地車則趁機渡過橋樑到左方的大片 Tiberium 礦區處建立基地，以後就沒什麼了。若您手法夠巧，甚至可以用機車一開始就把兩部愚蠢之極的 Mammoth 都幹掉，不過可能要費些時間。

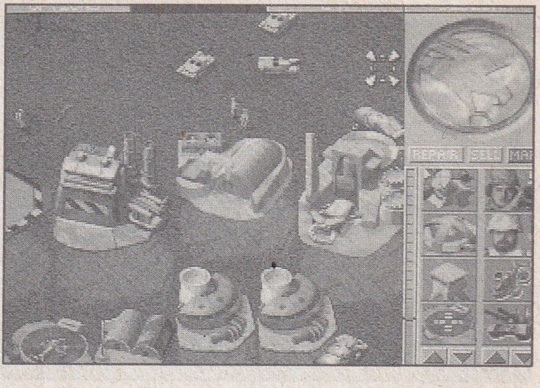
此外，請記住本任務是要您佔領先進通訊中心而非摧毀它，不要搞錯了。

任務十三：最後決戰

應付完一開始的苦戰（儘可能保住工兵）之後，在島上建立兵營、武器工廠和通訊中心，接著便建造 Temple of NOD。用工兵佔領運輸直昇機，把島上的突擊兵運過來，然後等待南方第二輛基地車的出現。

第二輛基地車出現後，儘快移動到畫面左端並貼著 Tiberium 礦區建立基地。全速完成兵營





並生產火箭兵以防衛基地，此時會有敵方部隊不斷從右方向北移動，他們會很智障的隔海和您的 Temple of NOD 相望，您只要不引起他們的注意就不會遭到攻擊（雖然這有點難）。

儘速建立防線並用直昇機把北方基地的步兵們運過來，開始小心的作戰。首先拿下北方的零散基地，重點是兩個內貯豐富的儲存槽；之後派火神槍兵守住各個砲塔舊址以免再生，然後圖謀南方的敵基地。設法攻破兩個先進防衛砲塔和兩個機槍塔（可考慮用 Obelisk of Light）的防衛並攻陷整個基地，若您夠小心的話，甚至還可以連機搶下一個 ORCA 基地而擁有建造 ORCA 的能力。摧毀左方的先進通訊塔以免遭到衛星砲攻擊，而此基地右方的獨立小基地可以不急著進攻，等擺平了主要基地後再來慢慢收拾亦可。

最後的主基地位在地圖的最右上角。設法用沙包防線法把最後一個礦區據為己有（此時大多已經沒錢了），然後重新集結一支武力去剷平 GDI 最後的據點，請期待核彈的驚人威力。勝利將與您同在！

結語：好不容易寫完了這長篇大論，只希望它們真能給各位提供一些幫助。這份戰略指南雖不能保證一定可以讓您輕易完成遊戲，但只要掌握以上的要點和訣竅，再加上膽大心細、勇於嘗試，並記得常在重要關鍵存下進度，相信您也一定做得到的。

Come On！

錦 囊 密 技

《格鬥悍將》三魔王秘辛曝光

奇生 小檔案

英文名字：Chieshen
生於1994年x月x日　尼泊爾
身高：168CM
血型：不詳
最欣賞的人：武盟主
最喜歡的動物：太多了
成名武技：神秘風火輪

興趣：和奇奇(松鼠)玩
最想做的事：回山中隱居
最討厭的事物：與人相處



招式名	招式使用方式
神秘龍捲踢	←↓腿
神秘螺旋腿	←→腿
神秘鐵頭擊	↓↓→腿
火鳥功	↓→←拳
神秘風火輪「聚氣」	→↓←拳
神秘近擊	→拳
飛衝技	→→拳
斜勁踢	→→腿

瓦克 小檔案

英文名字：Wacker
生於1959年7月15日　德國人
身高：195CM
血型：O型
最欣賞的人：自己
最喜歡的動物：沒有
成名武技：納粹超秘殺

興趣：女人、權勢
最想做的事：奪得盟主位
最討厭的事物：被命令



招式名	招式使用方式
納粹神技	←→拳
奔雷手	←↓→拳
魔械手	↓←拳
納粹超秘殺「聚氣」	←→←拳
迅雷擊	→→拳
迅雷踢	→→腿
抓擊技	→拳

古拉 小檔案

英文名字：Cula
生於1954年1月9日　義大利
身高：190CM
血型：AB型
最欣賞的人：還未出現
最喜歡的動物：鬥犬
成名武技：鬼哭神號

興趣：格鬥
最想做的事：找到可匹敵的對手
最討厭的事物：沒有對手



招式名	招式使用方式
烈焰幽靈	↓→↓拳
終極滅殺斬	↓←↓拳
地獄魔魂	←↓拳
鬼哭神號「聚氣」	←→↓拳
魔氣擊	→拳
風魔擊	→→拳
風魔踢	→→腿

此外，還有摔的抵消技巧及氣功的抵消技巧，雖然必殺技的摔是無法抵消的，但一般的摔技，玩家可在被抓住的瞬間按（下）＋拳，便可掙脫對方的摔或抓。而你功的抵消技則需看對方氣功的速度，算好時機按（斜下）＋拳，便可將對方的氣功抵消了，活用此三種技巧，必可提升對戰的功力。　◎熊貓軟體

錦 囊 密 技

《激暴威龍》（Tryian，暫譯）

遊戲密技：

這是一個由EPIC公司發行，類似《雷電威龍》（Raprot）的遊戲，本遊戲隱藏了許多密技，譬如可以選擇特殊的座機等等，只要於遊戲的主選單畫面出現時，鍵入以下單字即可：

TECHNO：選擇The Experimental PQZ座機

STORMWIND：選擇StormWind座機

UNKNOWN：選擇TX SilverCloud座機

ENEMY：選擇Captured U-Fighter座機

WEIRD：選擇Foodship Nine座機

STEALTH：選擇Ninja座機

另外，若在主選單畫面輸入「DESTRUCT」則可進入一個特別的遊戲關卡，雙方可以互玩高射砲遊戲。

其中比較特別的是按下WEIRD之後，自身的座機會變成一根胡蘿蔔，而發射的武器全是一根根的香蕉，挺新鮮的。另外，若選擇開始新遊戲，若程式詢問您難易度時，將游標移至困難模式（HARD）上，並且按下大寫的「G」鍵，此時選單會突然多出一個不可能完成的超難選項（IMPOSSIBLE）。

《超時空戰將》（Chaos Engine）

接關密碼：

LXMZK8HS839Y

4C32NLKVCBLW

T6PLY122FGSC

M8GLH2NNFGD0

SLHLXJ4VVFLD

LQVH4MFB4JB3

084NGD1#600#

B7WQLNH9711W

《3D小旅鼠》（Lemmings 3D）

接關密碼：

第一關：NASTALK

第二關：PADUASDY

第三關：BRECOQUE

第四關：OCHIDORE

第五關：CECROPIA

第六關：KABELJOU

第七關：DOUMPALM

第八關：HABENERA

第九關：PAREGON

錦囊密技大公開，歡迎讀者踴躍提供一些不為人知的小密技（但不包括修改程式），最好是友刊未刊登過和新遊戲的密技。一經錄用，我們將送給您以下的軟體：空中緝毒特勤組、野戰突擊隊、立體高爾夫、空中大對決、遺產、五域之戰等任選一套。

投稿請寫明您的姓名、地址、電話、還有您想要的軟體前三個順位。

投稿請寄：

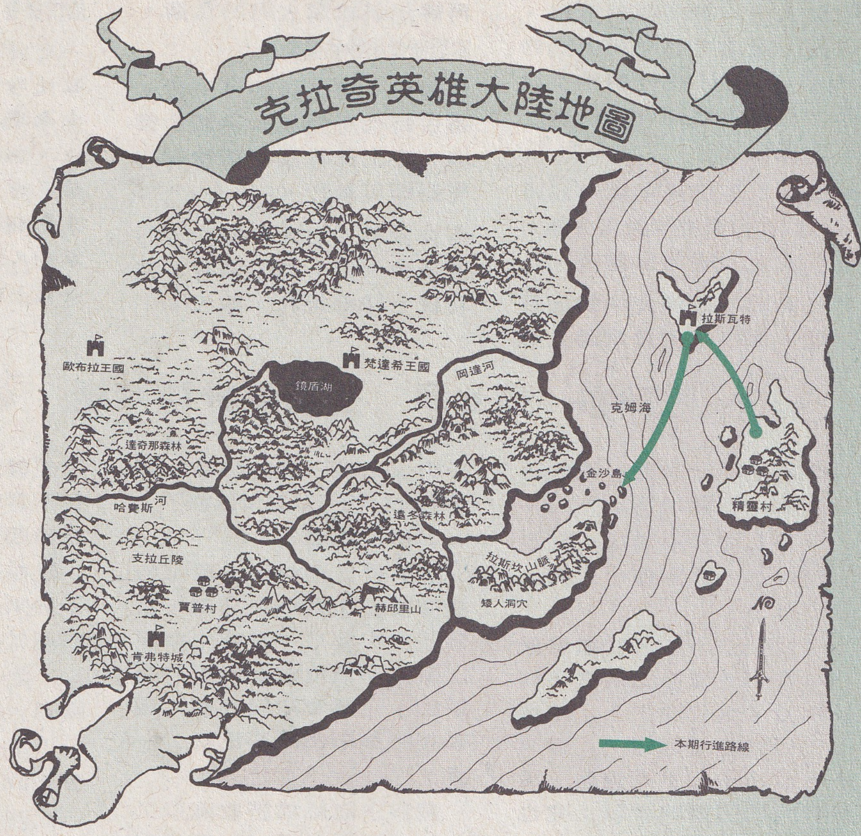
高雄市苓雅區中正二路18號10F

編輯室　錦囊密技區收

傳眞：(07)2254893

克拉奇英雄

◉撰文　楊糧暢



本期新登場人物簡介▶

火炎使——岡納：七賢使者之一，一頭紅髮，卻也是年紀最小的一位，擅長於火系咒文。

碧海使——希達：七賢使者之一，擅長水系咒文，法杖杖頭為一隻兀鷹。

神木使——艾可：七賢使者之一，七位長老中年紀最大的一位，擅長心靈咒文。

黃金使——席斯拉：七賢使者之一，擅長雷電咒文，綠色鬍子是他最自豪的地方。

狂風使——賽普魯斯：七賢使者之一，擅長風系咒文，藍髮藍眼，不喜言語。

大地使——西麗碧：七賢使者之一，擅長土系咒文，最愛開玩笑。

圓月使——古德倫：七賢使者之一，擅長回復咒文，對於口頭辯論可是第一把交椅。

艾迪絲婆婆：掌管精靈島的水晶魔球，身材極為龐大。

蓋瑞：拉斯瓦特城主，最討厭冒險者。

安妮：蓋瑞城主之妹。

德古拉伯爵：一名不死生物的吸血鬼。

霍爾克：黑暗軍分部鷹城主教，鷹首人身，擅長用鞭。

黑暗魔神喀哩斯：黑暗軍的總頭頭，原形是隻有三倍人大的黑毛巨猿。

本期新登場咒文簡介▶

起死回生咒文：是使人由死轉生的奇異神術，大地上除了精靈族人以外的生物都適用，施展此術必須以精靈島上的生命泉水做為媒介，由於此術違反了大自然的運轉，施者在施完其術後會大失精力，並衰老一歲以上，成功率須視死者的體質而定，倘若體質太差，成功率也會降低。

探察術：可偵測任何偽裝、隱身的敵人。與施術者的等級成正比，但時效有限。

束縛術：以精神力量產生的銀光色細絲，可將敵人綑綁起來，但若碰到巨型怪獸，銀絲仍會被扯斷。

除魔大法：專門剋制僵屍、死靈、吸血鬼等不死生物的咒文，一旦不死怪物中了此術，身軀將立刻化爲粉末，消失無蹤。

傀儡術：施展傀儡術可以直接以精神力量控制敵人身軀。也可說是高級的束縛術。

日光神咒：是神術中的攻擊法術，係吸收大量太陽光熱再轉化成攻擊火球的法術。

本期新登場物品簡介▶

飛翔靴：穿上後即可飛行。遠古時代馬傑里大神親手製造。穿上此靴後唸著特有的咒語即可飛行。

聖克金刀：七大神器之一的黃金色大刀，刀上刻有古樸花紋，鋒華銳利，單刃。

前情提要▶

克雷侖斯教主引出暴風雨欲使珍妮芙等人喪生大海，幸而遇到艾洛克王子仗義相救，但歐斯華及船長波丹下落不明，眾人爲了尋找兩人，來到精靈島，卻又碰到黑暗軍的爪牙，吉爾斯不幸喪生，女戰士瑪莎生命也岌岌可危。

第七章　扭轉乾坤陰轉陽

瑪莎抱緊吉爾斯，淚水已流滿面，嗚咽地道：

「不！你還不知道…你還不知道我…我對你……嗚…嗚……」

「別哭了，堂堂梵達希國第一戰士，竟在光天之下如此哭泣。太丟臉了！」冷寒星巴斯路輕蔑地道，「看來妳對這小子似乎有意思，沒想到我們強悍的女戰士竟也是個多情種子。」

當初在梵達希國時，吉爾斯中了雷米吉斯將軍的毒鏢之後，瑪莎奉命帶他前往侏儒山找尋薩弗依爵士療傷，就在這段路途中，瑪莎便被吉爾斯風趣的談吐深深吸引著，雖然自己在這之前已愛上了精靈王子布朗，且已與布朗許下婚約，但命運作弄人，她對吉爾斯也有著另一種奇妙的情愫產生。此時見吉爾斯竟然爲她而死，不禁對巴斯路憤怒地叫著：

「我一定要殺了你！」

「哦！你要殺我啊！可惜妳身受重傷，行嗎？我倒要看看妳能狠到什麼地步。要不是因爲妳，師父也不會將我逐出師門！哼！上次在蘭斯山上還壞了我的好事，想不到今日我可以算清舊帳了！」巴斯路說道。

原來當日奇幻女王尼可蒂絲應蘭斯山彌猴王之急，派瑪莎前去解危，當時冷寒星巴斯路率領他的部隊攻打蘭斯山，企圖奪取龍咬劍。瑪莎趕到蘭斯山時卻已晚了一步。

彌猴王臨終前將收藏以久的龍咬劍送給了她，要她好好保管，勿入奸人之手。巴斯路見瑪莎所率領的士兵比已方多出數倍，衡量局勢後，覺得沒有必勝的把握，才恨然離去。

巴斯路此時手中又多了一支短劍，面帶邪惡地一步步走了過來。瑪莎抱著吉爾斯的屍體，不禁向後挪了一下身子。

「嘿嘿……妳也有會害怕的時候！」巴斯路幸災樂禍地說著，「哈…哈哈……」

巴斯路狂笑之後，又走近了幾步，瞥見地上的巴索紅斧，道：

「雷米吉斯將軍雖然被你們殺了，不過這把巴索斧我還是先保管好了，免得日後妳們真的搜集了七大神器，對不對啊！」巴斯路邊說著邊撿起了地上的巴索斧。

就在此時，一支大鎚子飛了過來，擊向巴斯路。巴斯路連忙跳了開來。

「這…這是艾洛克的武器。難道……？」巴斯路驚道。

「不錯！是我艾洛克，你想對我妹妹怎麼樣？」

此時艾洛克王子、精靈龐德、珍妮芙聽到剛才劇烈的打鬥聲後也趕了過來，找到此處。

「管閒事的人未免也太多了吧！」巴斯路見敵方來了這麼多人，光是艾洛克一人，巴斯路就沒有必勝的把握，何況還有後面那個矮胖的魔法師。

「哼！差一點就可以殺死瑪莎了！」巴斯路恨恨地道。

「好！今天就放過妳，算妳幸運！」說罷巴斯路唸起飛翔咒文飛走了。

艾洛克見巴斯路逃走後，沒有再追上去，隨即向瑪莎那奔了過去。

只見瑪莎哽咽著道：

「吉爾斯……他被巴斯路

殺死了。」

珍妮芙、龐德一聽大驚：「什麼？吉爾斯死了！」

本來是和和平平的世界，自從黑暗魔王出世後，惡運不斷地降臨世間，先是神父的逝世、故居賈普村屋毀人亡；接著歐斯華至今生死不明，現在又輪到吉爾斯……那明日呢？「到底什麼時候和平才能再度降臨大地？」珍妮芙心中不斷地在吶喊著。

可憐的歐斯華，甚至連屍體都找不到……。珍妮芙用手摀著口，深怕忍不住悲傷會哭出來。

不只珍妮芙，衆人心情都很沉重，默默地回到了精靈村。精靈族長看到王子布朗回來，高興萬分，但看見吉爾斯不幸身亡，也嘆了口氣。

瑪莎先開口道：

「吉爾斯是爲了救我而死的，巴斯路要殺的人是我，我才是手持龍咬劍的銀色戰士，但吉爾斯看到我身受重傷，才……」瑪莎再也說不下去了。

尼爾森族長知道吉爾斯是爲保護布朗王子與瑪莎而犠牲時，一咬牙，道：

「好吧！把吉爾斯的屍體抬到半月石台，請七賢使者過來。」

旁邊的族人聽到族長這麼吩咐，不禁叫道：

「尼爾森族長！難道你要用只剩最後一瓶的……」

「對！反正我們精靈也無法使用，留著也是留著。」族長向衆人道，「各位！請跟我到我們精靈族的祭壇——半月石台。」

說完尼爾森族長先走了。

龐德感到很奇怪，問身邊一位精靈族人道：

「尼爾森族長想幹什麼啊？」

「族長要用我們精靈族珍藏的最後一瓶復活液來幫吉爾斯復活。」那精靈道。

「什麼？讓死人復活？」龐德驚道，顯然他並不知道有「起死回生」這種法術。

「是的，只要不是因爲自然老死的人。復活液都能使其復活，七賢使者是我們族中唯一會使用復活密文的七位術士，結合七使的力量，加上復活液的功效，你們的朋友很可能會復活的。」那精靈續道。

珍妮芙這時才想到那本神術寶典中，好像也有列出有關復活的咒語，於是連忙拿出來研究。

「爲什麼說復活液只剩後一瓶？」艾洛克問道。

「本來我們精靈島上有一個生命之湖，湖水就是復活液，但由於三百年前的一場地震，使得湖水急速減少，最後竟乾涸了，幸而上任的族長事先預留了三瓶的復活水，第一瓶在七十年前爲救一個名叫亞達的矮人戰士而用掉了，第二瓶被一個名叫惡魔搶走後下落不明，現在只剩下最後一瓶了！諷刺的是這復活液對大地上任何生物都有效，唯獨精靈族不產生作用，這或許是天上的神認爲已經給予我們比一般生物長壽的條件，所以才不讓我們使用復活液的。」

「原來如此。」艾洛克若有所思的道，「吉爾斯若是能復活，那眞是太好了！」

此時珍妮芙已找到起死回生咒文。

起死回生咒文……

是使人由死轉生的奇異神術，大地上除了精靈族人以外的生物都適用，由於此術違反了大自然的運轉，施法者在施完此術後將精力大失，並衰老一歲以上，且其成功率須視死者的體質，倘若體質太差，成功率也會降低，其……

原來古書上也有這種咒文，再繼續看下去就是一段咒語的密文。

此時尼爾森族長已來到了半月石台旁，吉爾斯的屍體躺在石台上。尼爾森族長道：

「各位使者，希望你們能盡最大力量，幫助這勇敢的年輕人復活。」

「是！尼爾森族長，我們一定會盡我們的力量來拯救這青年」衆賢使道。

說完七使已分別坐在七個不同的方位，並唸起咒文。

此時尼爾森族長忽對珍妮芙道：

「本來這復活術只需一人就能施展，但必須得具備強大的精神力量才行，現在已找不到有那麼厲害的術士，所以七使才需一齊施展這個咒文，不過我擔心……」

「你擔心什麼？」珍妮芙問道。

「……他們已不是七十年前年輕力壯的精靈了，每個人幾乎都超過 250 歲以上，眞擔心他們是否還有能力施展這法術，就算七十年前的他們，在施展復活術時也只有百分之六十的成功率，而現在……」族長續道。

一會兒，其中一名賢使將復活液打開，塗在吉爾斯的額頭上，咒文聲漸漸大聲了起來。

珍妮芙邊看七賢使者施法，邊看著古書的記載，原來咒文的咒語並不重要，重要的是精神力是否強大。

珍妮芙在學習神術的這一段日子中，對於精神力的使用已抓到了一些訣竅，現在眼看七位使者的現場施展，更能感受到他們的精神力量的大小。

黃金使的力量最強，但神木使相對地就小了許多。

珍妮芙放眼望去，原來那神木使已白髮蒼蒼，而黃金使正值壯年，精神力量和年紀多少有點關係。

珍妮芙想到昔日神父曾說自己的精神力很強，不知強到什麼地步，珍妮芙突然想試試看，於是也坐了下來，看著古書的咒文，照著唸了起來。

說也奇怪，珍妮芙一唸咒文後，發現自己腦中的精神力量竟比七位使者都強烈，而且強大了好幾倍，珍妮芙不禁懷疑自己的感應能力是否出了問題。

過了半個鐘頭，七位使者均已汗流浹背了。

精靈龐德也是一位術士，但他所學的是巫術咒文。與一般神職人員不一樣，所以儘管他能感受到七位使者的精神力，卻無法相助。

此時他也發現了除了七位使者的精神力外，還有一股強大的精神力出現，龐德望眼看去，只見珍妮芙坐在地上。

不可能吧！難道是珍妮芙？就連精靈龐德也以爲是自己的錯覺。

再過了數十分鐘，七位使者的力量已有強弱之分，神木使已滿身大汗，身體微微地顫抖了起來。

珍妮芙也感到神木使的精神力量開始雜亂起來，忽大忽小，發出極不合理的力量。再這樣下去，這位賢使恐怕會因精神力量損耗過大而傷及頭腦，加速老化，甚至死亡。

此時尼爾森族長也發現了這個現象，並也發現到珍妮芙身上那股強大的精神力量。於是他對珍妮芙道：

「珍妮芙！我感到妳的精神力量十分強大，是否能幫助七位使者施展法術？」

「可是…我不會……」珍妮芙道。

「妳是學神術的，妳信仰什麼神？」尼爾森問。

「聽神父說，我的咒語是屬於帕拉丁神祗。」珍妮芙回答。

「糟糕！我們精靈是信仰米夏凱爾神的。這……如果所信仰的神祗不一樣，那精神力的性質就不同，這……」族長一番細思，忽然想通一處，「啊！這沒關係，帕拉丁和米夏凱爾都是同一陣營的善良神祗，在那時代他們聯合了馬傑里、基瑞尤里一同擊敗黑暗魔王的。如果這樣，那精神力量互助應該也沒有問題吧！」

就在彼此說話的時候，只見神木使的臉色脹紅，年邁的身體有些支持不住了！

「時間緊迫，也不管那麼多了！珍妮芙，請妳把手給我。」尼爾森道。

珍妮芙將雙手貼在尼爾森族長的綠膚手背上，尼爾森族長的右手對著神木使的背後，輕輕地黏了上去。

「珍妮芙，運用妳的精神力量，試著傳到我手上。」

此時神木使身體顫抖的幅度愈來愈大了。

珍妮芙連忙閉上隻眼，想集中精神，但在這危急關頭，珍妮芙卻緊張起來，越是緊張精神就越無法集中。

「不要急，慢慢來。」一隻手按住珍妮芙的肩膀。珍妮芙回過頭來，只見艾洛克那雙充滿關懷的眼神，珍妮芙頓時感到肩膀傳來一股暖流。

這是咒文的力量？還是情感的力量？

珍妮芙慢慢消去雜念，似乎艾洛克給了她不少信心。

此時艾洛克也感到有一股精神力量自珍妮芙的肩上傳送過來。神木使接受了來自珍妮芙的力量後，漸漸地不再氣喘，呼吸也順暢多了。

只見七位使者各展其力，加上珍妮芙的強大力量，吉爾斯的身體開始有了變化。

吉爾斯的身體發出了一團黃光，額面上的生命之液則淬起銀色的光芒。

只見吉爾斯額頭上的金色光芒愈來愈強烈，龐德受不了這麼強烈的光芒，只好用手遮住雙目。而瑪莎卻一直睜亮眼睛注視著吉爾斯。

再過了好一會兒之後，光芒消失了，七位使者喘了一口氣，道：

「幸虧珍妮芙小姐幫忙，

總算不辱使命。」

「實在太謝謝你了！珍妮芙！」尼爾森族長道，「妳的精神力量眞的很強大，我活了二百多歲，一生中只見過兩個像妳這樣程度的人，一位是我父親、一位是七十年前打敗魔神的道隆大騎士。」

「眞的嗎？」珍妮芙雖然有點不敢相信自己的能力，但尼爾森所說的應該不假。

吉爾斯復活了嗎？

瑪莎已蹲在他的面前注視著他。吉爾斯原本停止的心臟又再度跳了起來，蒼白的臉色也漸漸轉爲紅潤。衆人眼見大功告成，不禁歡呼了起來！

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

一個清新的早晨，象徵著嶄新的一天又要開始了。

「不！不是這樣！出招時要快！」艾洛克正在指導吉爾斯武術。

在經歷一次生死大關之後，吉爾斯變得似乎更成熟了，當然能重返人間也要感謝精靈族七使及珍妮芙等人努力的結果。

剛復原時，吉爾斯的身體極差，尼爾森族長說這是正常的，任何由死轉生的生物都會這樣，只要好好調養，不久便能恢復正常。

吉爾斯聽艾洛克說，在他復活的第二天，瑪莎就回梵達希王國了。

對於瑪莎，吉爾斯似乎有些微妙的感覺，當日的情景似乎模糊又很眞切，當時吉爾斯在重傷不支而昏迷時，似乎聽到瑪莎對他說了一些話，這是眞是幻？倒是讓他頗傷腦筋。

若是眞的，爲什麼瑪莎馬上就回國了呢？若是假的，爲什麼記憶又如此清楚？

一陣迷惑被艾洛克的話打斷了。

「吉爾斯，專心點！我們再對打一次！」

吉爾斯搖了搖頭，用力甩開這些困惑，目前最要緊的是把功夫練好，以消滅黑暗軍的任務爲第一優先，其他的暫時就別去想它了。

兩人各持鋼刀，又鬥在一塊，但艾洛克的刀術不弱，使得吉爾斯極感吃力。只見艾洛克一刀砍來，吉爾斯反刀一架，接著艾洛克刷刷刷又攻了三招，吉爾斯一驚，勉強擋了兩招，這第三招說什麼也擋不住了，只得身子向後一翻，想閃過這一招，卻還是躲不過去，艾洛克也未下重手，輕輕一劃，只劃破吉爾斯衣服，但未傷及皮肉。

「眞不愧是東方王子，好厲害！」吉爾斯站了起來，笑道。「過獎了！不過你這招不應該這樣子躲，應該……」說到一半，艾洛克突然停住了，他似乎看到了什麼東西……。

「怎麼回事？」吉爾斯問道。

艾洛克低頭一看，撿起一銀十字架，「這是……？」

「哦！那是瑪莎交給我的，她怕不能活著離開精靈島，便要我幫她帶回給女王。」原來剛才兩人在打鬥時，那個小銀十字架自吉爾斯身上掉了下來。

「這是她親手交給你的？」艾洛克帶著驚訝的聲音問道。

「是啊！你如果有空，不如幫我交還給女王吧！」吉爾斯似乎没感覺到艾洛克問話中的另一層含意。

「不！還是由你負責好了！」艾洛克不知在想什麼，隨即又道，「別管這些，我們再練過吧！」

說完又與吉爾斯鬥在一起……。

精靈族長尼爾森看見黑暗軍團日漸擴大，遲早會襲捲精靈島，一千五百年前的戰役已使得精靈族死傷怠盡，尼爾森族長不希望精靈族的命運毀於自己之手。而歐布拉國王又四處發出組織反抗軍的的信訊，除了歐布拉本土，又聯合了范達希國、克狄國、葛斯丹國及矮人國，精靈尼爾森族長於是也加入了其行列。

要不是情勢緊迫，尼爾森族長絕不會和矮人國打交道，矮人族與精靈族可以說是世仇的兩種族人。

精靈族人厭惡矮人不懂得運用智慧，只靠蠻力抗敵，而矮人卻輕視精靈只懂得用鬼神的力量施展法術，不肯靠自己的力量解決紛爭。

因此，近數百年來，兩種族雖然没有什麼大的衝突發生，但也很少來往，就算見面也很少開口對談。之所以破例主動與矮人國聯軍的原因，就是黑暗軍在一日之內，已將西南邊境的獅子國併吞，更將目標瞄準愛爾頓，雖然愛爾頓誓死抵抗，但似乎已成了強弩之末。照這個情形看來，黑暗軍已征服了整個

克拉奇大陸的西南部，很快就會將魔爪伸向東方，到時如果各國被各個擊破，即使隔了一片克姆海，精靈族恐怕仍然逃不出被征服的一日，更何況現在精靈族又到了傳位大典的時候，如果傳位大典遭破壞，精靈族恐怕將會產生內亂。

最害怕的倒不是黑暗軍團，而是黑暗魔神，從黑暗軍開始侵入各國時，魔神就從未露過面，彷彿就像謎一般鮮為人知。

由吉爾斯等人所傳來的消息指出，七大神器能剋制黑暗魔神，但那首怪詩莫名其妙，卻搞得尼爾森族長一頭霧水。

一日尼爾森族長在研究那怪詩時，突然靈光一閃，馬上請艾洛克、吉爾斯、珍妮芙、龐德和他的兒子布朗在書房開會。在衆人都到齊後，尼爾森族長請衆人將現在的西絲杖、蒼渺弓拿出來。尼爾森族長看到這兩大兵器後，道：

「不錯！那首詩說的不錯！」尼爾森接著念出那首詩，「『擺動冷豔的身軀，惹火上身』，你們看！這綠色的西絲杖不就是一條蛇的樣子嗎？蛇在行進的時候，不就是擺動扭曲著身體嗎？」

「有道理！那爲何是惹火上身呢？」珍妮芙道。

「這……」布朗道，「這會不會跟使用者有關？如果使用者是名術士的話，一些火焰系的法術是不是能透過這西絲杖而發揮出某種程度的威力呢？」

「嗯……對了！」龐德忽有所得地道，「各位是否還記得上次我在岡達那河上游使用西絲杖擊碎巨石的事！看來所謂的『惹火上身』，大概就是指上次那種樣子吧！看來西絲杖是把能將法術威力加倍的神杖！」

古詩的第一句總算是解開來了，但什麼是「火樹銀花」？「吉娃娃」又是什麼意思……？還是令人相當迷惑。

衆人想了半天再也想不出什麼頭緒。尼爾森只好道：

「我看……還是得把七大神器集全才行。」尼爾森族長續道，「目前已有四件武器我們已經知道下落了，剩下的花繽戟、聖克刀和流星鎚，只好靠你們這些年輕人去尋找了！」

「父親大人，艾迪絲婆婆不是掌管水晶魔球嗎？或許找她幫忙可以查出什麼東西。」布朗王子忽道。

艾迪絲婆婆住在湖畔另一邊的樹林中，平日不喜歡別人打擾，但她的水晶球卻是相當的神奇靈驗。

「這……艾迪絲婆婆已隱居了三百多年，現在突然去打擾她，不太好吧！」尼爾森族長猶豫了一會兒，「好吧！這是爲了精靈族的生存大事，諒她也不會袖手旁觀。」

說罷尼爾森族長帶著衆人渡過了浣絲湖，來到了一個木屋前。應門而開的竟是一龐然大物，珍妮芙從未看過這麼雄偉的精靈。

身軀壯大的艾迪絲婆婆給人感覺猶如河馬一般，超過兩百磅的女性精靈，年齡大約在三百五十歲之間，眼睛就像手上的鑽石戒指一樣，冷冷地閃爍著。

「你來幹什麼？爲何打擾我的清修？我們不是早在兩百年前就恩斷義絕了嗎？」艾迪絲婆婆似乎不喜歡尼爾森族長的到來。看來他們兩人曾經有過一場紛爭，尼爾森族長被問得有些窘困，稍微乾咳了幾下，掩飾自己的狼狽。

「事情是這樣的……」族長向艾迪絲婆婆說出了原委。

在知道了衆人的來意後，艾迪絲婆婆拿出了很久都沒有再使用的水晶魔球。接著不斷地唸著咒文，撫摸著水晶魔球。水晶魔球慢慢發出了亮光，顯示出四個大字……

「拉斯瓦特！」

拉斯瓦特城位於東北Ｖ字形島上，是一個由多年前退休的北方船長所統治的都市。據傳說此城的領導者以前曾一再地攻擊貨船，是不折不扣的海盜。

如今他們已和某種邪惡勢力結盟，以鞏固他們在城中的統治地位，拉斯瓦特對於其他的國家均懷有敵意，特別是歐布拉國，雖然如此，它仍是一個貿易型城市。據說有一間擁有罕有物品的魔法武器店及一間名叫卡諾摩斯的魔法學院也座落於此。

由於有精靈尼爾森族長的支援，珍妮芙、吉爾斯、龐德、艾洛克、布朗等一行人開始往拉斯瓦特出發，在經過了三天的航行後，馬上快到Ｖ字島了。

在這三天中，衆人在大海上也遇到了不少怪物，但牠們都已不是珍妮芙等人的對

手了。經過了許多次的戰役與修練，大家的功夫也愈來愈高深。

龐德已可以算得上是一位一流的巫師，不但已學齊了所有火系、水系的法術，甚至連更深更難的心靈系法術也有了一定的水準。

而吉爾斯的劍法與弓箭術也愈來愈準，甚至一劍就能殺死一頭半魚人。

裡面要算珍妮芙的功力進步最神速，自從歐斯華喪生大海後，珍妮芙確實心情低沉了好一段日子，還好艾洛克和吉爾斯一直在鼓勵著珍妮芙。珍妮芙也知道一直消極下去也不是辦法，於是把對歐斯華的思念化爲力量，再加上精靈島七賢使者的指點，那本帕拉登神術寶典已學會了七八成。現在正練習寶典中威力最強的高級神術——日光神咒。

日光神咒，藉著太陽的光熱化爲能源，施放出巨大的威力。寶典中指示此術如果配合另一項神術就能發揮出無與倫比的力量。

雖然身材高瘦和矮胖有著明顯的對比，但同樣身爲精靈族的龐德卻和布朗成了好朋友，並互相切磋著法術。其實在年紀上，布朗大了龐德兩倍有餘，以人類的年齡來說，龐德今年不過六十多歲，布朗卻已一百四十多歲了。

艾洛克並沒有回梵達希國，或許是因大姊尼可蒂絲女王治政良好，或許想多找機會到外地練練功夫，……也有可能是因爲珍妮芙的關係。

對於珍妮芙，艾洛克也有一些迷惑，在第一次見到珍妮芙時，珍妮芙那楚楚可憐的模樣就令艾洛克心動了。更加上這些日子以來的相處，心裡的愛意愈來愈強烈，但艾洛克是受過高等教育的貴族紳士，他不願因歐斯華的死去而趁機占據珍妮芙空虛的心靈。即使要追求珍妮芙，艾洛克也會等到珍妮芙恢復平靜後再說。因此他現在唯一能做的事就是……等！等珍妮芙撫平心中受創的傷痕吧……！

到了拉斯瓦特城後，衆人不禁爲拉斯瓦特的繁榮感到驚訝。不愧是貿易集中地的大都會，拉斯瓦特城內擁擠的人潮絡繹不絕，更有各式各樣的貨品在這裡展示販賣。

到達拉斯瓦特城時已近黃昏，衆人決定先找一家旅店住下來，由於艾洛克貴爲梵達希國的王子，在出示証明之後，立刻受到上等的待遇。

侍者很有禮貌的對衆人說道：

「非常感謝各位的光臨，拉斯瓦特歡迎各位隨時再來，請記住一件事，所有的貿易都在晚上八點以前結束。並請注意，十點以後一直到隔日的清晨六點之前，這段時間內請絕對不要外出，這是拉斯瓦特城的規矩。」

待侍者走後，吉爾斯道：

「這是什麼狗屁規定，半夜不准人上街遊逛？」

「算了！所謂入隨境俗，各地有各地的規定。」艾洛克道。

「現在我們已到了拉斯瓦特城了，下一步要怎麼辦？怎麼找其他的兵器？」布朗問道。

「艾迪絲婆婆只告訴我們去拉斯瓦特城，卻沒有說出兵器在那裡，這……」龐德也道。

「我看，還是明天去市集那走動走動打聽一下好了！」珍妮芙道。

衆人在經過幾天船上的勞累後，已顯得十分疲憊，在一頓豐盛的晚餐之後，衆人就各自回房休息了。

第二天早上，五人便到市集上閒逛，拉斯瓦特是世界第一大貿易中心，各地的貨物一應俱全，只可惜打聽了半天卻沒有七大武器的下落。

珍妮芙突然聽到一叫賣聲。

「這聲音好熟！」

走過去一看，不就是上次的那個矮人老賊嗎？只聽那老矮人吆喝著：

「快喔！快喔！一件只要十個金幣，物廉價美的毛衣！斯加國天然蠶絲製成的……，小姐！有興趣嗎？我這裡……咦？我好像在那裡看過妳？啊！對了！見妳三次了。上次還眞謝謝妳們。咦？那位高大兇悍的勇士嗎？他今天沒來啊！」

想到歐斯華，珍妮芙就一陣心酸。

「歐斯華他……他已經逝世了！」珍妮芙心酸地道。

「喔！眞抱歉！小娃娃，近來還好吧！吉爾斯小弟，你這把大弓還眞漂亮呢！缺不缺錢啊？要不要賣給我？我出三百個金幣怎麼樣？」多涅爾看見吉爾斯的蒼渺弓後，立刻知道那是一把上等好弓，馬上就在打它的主意。

「不用了！這乃是七大神器之一，我怎能賣你？」龐德道，「對了！上次赫丘里山一別後，你怎麼會在這裡賣東西？」

「喔！自從上次事件後，我已痛改前非、不爲非作歹了，於是將所有積蓄都拿出來，在這裡擺個小攤子，作作生意。」多涅爾道。

這種鬼話騙騙小孩可能還有人會相信，但所謂「江山易改，本性難移」，像這樣一生當中都在偷拐行騙的老賊，會改變他自己的習性嗎？

「多涅爾，您經驗比較豐富，可否告訴我們七大神器中的花縯戟、聖克刀和流星鎚的下落。」珍妮芙忽問道。

「七大神器？我想想……七大神器……嗯！好像是幾百年前矮人鐵匠所打造的……」多涅爾一邊想，一邊說。

「是！就是那七大神器。」珍妮芙道。

「嗯……你們沒事要那個東西幹嘛？想要賣錢嗎？那是名匠所打造的，應該值不少錢，我想想……聖克刀好像在幾十年前被一個叫…叫什麼……道隆吧！反正是個精靈騎士，應該是在那精靈手中，不過傳說他已死了。至於流星鎚我就不知道了。花縯戟好像城主那兒有，……你們不如去問問看城主吧！」多涅爾道。

「城主是……」珍妮芙續問。

「眞笨！就是拉斯瓦特城的城主蓋瑞嘛！他那兒有很多奇珍異寶，去問問看吧！偷偷告訴妳們喔！那城主以前可是一個大海盜，搶了不少的寶物，還藏在他家中！這個祕密可不能跟別人說喔！」

「那……謝謝您這些情報囉！」珍妮芙俏皮地道。

老頭又露出邪惡的笑容道：

「不用謝了，上次的忙還沒還清呢！應該是我謝謝你們，不過你們若是眞要謝我的話，不如買幾件稱意的毛衣吧！來來來……爲慶祝我們再度相逢，眞所謂相逢就是有緣，我多涅爾以客爲尊，來！一件十個金幣！」五人被迫買了五件毛衣後才甩開那老頭。

四處打聽了一下，很快就知道城主蓋瑞的家了。衆人在對城主說明來意後，卻被蓋瑞城主轟了出來。

「想要我的花縯戟？門都沒有！快滾！我最討厭你們這些冒險者了！滾！」衆人竟被這城主趕出門外。

「擺什麼臭架子？哼！」吉爾斯有些惱怒，正要惡言出口時，一個穿紫衣的女子從門口奔了過來。

「對不起！我大哥脾氣向來暴躁，如果有什麼冒味的地方，希望你們不要太在意。」這女子原來是城主的妹妹安妮，見到哥哥蓋瑞又把客人趕了出來，連忙出來道歉陪罪，雙方聊了一會兒，衆人只覺安妮言談有禮，方才的不快皆一掃而空。

「小姐，我們對於那隻花縯戟志在必得，妳有什麼辦法可以說服你哥哥？」吉爾斯道。

「這……我盡量勸我大哥，我大哥只是對冒險者向來反感，如果你們眞的需要那兵器，我再勸勸我大哥好了。」安妮道。

「那眞謝謝妳了！」吉爾斯道。

談到這裡，安妮眉頭微蹙，道：

「各位，我有一件事情很擔心，我大哥近來有很多古怪的行動，包括晚上還出門辦事，大家都知道拉斯瓦特城的規定，晚上一律不准出城門，哥哥最近的怪行動我眞的有些擔心，如果你們有空，可不可以幫我多留意一下。」原來安妮實有事相託，才對衆人如此客氣。

「這沒問題，倒是兵器的事就要多麻煩妳了。」雖然如此，衆人還是希望安妮能幫他們。

衆人離開了城主之家，均感到安妮的話有些蹊蹺，此時已近正午，龐德提議先解決肚子的問題再說，於是隨便找了一家飯館。待點完菜之後，艾洛克道：

「現在七大神器已知其五，花縯戟、蒼渺弓、西絲杖皆已到手，龍咬劍相信我妹一定會助我們一臂之力，巴索斧被那叫巴斯路的鐵甲武士奪走……這倒棘手。」

「那多涅爾不是說有一位名叫道隆的精靈騎士有那聖克刀嗎？布朗，這道隆騎士是何許人物？你可知曉？」吉爾斯問布朗道。

布朗想了想，道：

「據我父親說，在七十年前，魔神出世危害衆生時，有四位勇士出面制服它，除了安德烈法師及沙可立夫神父之外，還有一位精靈大騎士，傳說那騎士不但精通法

術，更擅長刀術，當時精靈族由他率領時好不興旺，我父親雖然貴爲一族之長，但卻忙於修練魔法，便將大事交由那騎士管理。我當時雖已出世，但年紀尚幼，只得待在島上和父親修練法術，所以也未曾見過他半面。」

「那位精靈就是道隆騎士嗎？」吉爾斯道。

「是的，當時的精靈族在道隆騎士的率領之下，從接近絕種的邊緣中復興起來，只可惜惡魔亂世，道隆騎士不得不放下復興精靈族的任務，聯合了安德烈法師、沙可立夫神父、以及另一位矮人戰士，合力擊敗了黑暗魔神。在那一戰之中，道隆騎士受了重傷，雖然過了十幾年傷勢已癒，但終究武術大退，適逢精靈島南邊的金沙岩上有惡獸擾民，住在金沙岩上的半精靈族人無法制止它，只好向精靈族求救，雖然半精靈是人類和精靈的混血兒，但總有一半是精靈的血液，道隆騎士不顧身上的殘疾未了，毅然前往金沙岩，與惡獸打鬥，無奈那時惡獸力大無比，道隆體力大減，不幸喪命，死於金沙島上，但總算將那惡獸所居住的山林佈下結界，使其永遠無法出界一步。當時我父親很想闖入山林中將道隆的遺物搶回來，但自忖功力不夠，不敢闖入，過了三、四十年，父親曾三次闖入山林，卻無功而返。」布朗道。

「那惡獸眞的如此厲害嗎？」龐德問道。

「我不知道，但連道隆騎士都無法制止它，相信一定是個不好對付的怪物。」布朗續道。

「那我們是否要去金沙島？」吉爾斯道。

「不忙！金沙島之行是一定要去的，但我們已答應安妮，要查出蓋瑞的古怪行爲……說到這裡，各位，你們難道不覺得拉斯瓦特城的規矩怪了點嗎？」艾洛克道。

「的確！那有人規定晚上不得出門的呢？當眞奇怪？」龐德也疑道。

「不如我們今晚就……」艾洛克話未說完，衆人都面露微笑……。

過了凌晨，吉爾斯和龐德悄悄來到一顆大樹下，那是五人約好的地點。

一會兒，珍妮芙、布朗、艾洛克也相繼來到。

由於是夜間行動，五人都身穿暗色輕衣，笨重的武器均未攜帶。衆人決定先從城中的市集區開始搜查，到了市集中心，艾洛克聽到前面有些許腳步聲，忙道：

「大夥小心！前面好像有人！」

五人連忙躲了起來。兩個身穿拉斯瓦特城特有的軍服士兵，踩著穩重的步伐，走了過來。

「聽說今晚就要把那個捉來的人殺了！」其中一名士兵道。

「眞的嗎？沒想到大主教手腳這麼快，我還以爲至少會等到下個月的祭典大會呢！」另一名士兵道

「要不是伯爵一直慫恿大主教，大主教也不會那麼快就做決定啊！」第一位士兵又道。

「說到伯爵，我發現有一件很奇怪的事，那人在被伯爵抓住的時候……」兩人的談話隨著腳步聲愈來愈小了。吉爾斯小聲地道：

「奇怪！他們在說什麼啊！看樣子今天會有犧牲者，不知有什麼事？」

「我們當然要去看看！」龐德道。

「珍妮芙，怎麼了？爲什麼怕成這樣？」艾洛克這麼說後，其他四人這才發現珍妮芙臉色蒼白，身體有些微微顫抖。

「你們難道還沒看出嗎？」珍妮芙道。

「看到什麼？」衆人不懂珍妮芙之意。

「剛走過去的那兩個蜥蜴人啊！」珍妮芙道。

「珍妮芙，妳有沒有看錯啊！那是城內的士兵啊！」布朗道。

「是！乍看之下的確是普通士兵，但先前我在旅館內已施展了探察術，所以可以看的出來那只是一種障眼法，事實上他們是蜥蜴人！沒有錯！而且是黑暗軍團的士兵！」珍妮芙斬釘截鐵的說著。

「既然如此，大家更要小心，別被發現了！」艾洛克道。

說罷艾洛克輕聲地跟了過去，大夥也隨即跟在艾洛克後頭。

那兩士兵經過市集，越過市中心，竟然來到了城主蓋瑞的家門口。

外門是開著的，所以兩個士兵便走了進去。大夥等了一下，眼見四處無人，也跟了進去。奇怪的是，才一會兒功夫，那兩個士兵就不見

了，因為沒聽到關門聲，而房屋內的門又是緊閉的。

大夥正在發愣時，外門又傳來了腳步聲，只見另外兩個士兵走了進來。

大夥連忙躲起來。

只見那兩人走到一個水井旁，將水井旁一塊較尖的石塊輕輕地壓了下去，只見水井旁邊的地板竟移了開去，出現了一個地下樓梯，那兩人走下去後，不一會兒，暗門就自動關上了。

「看來那是他們的地下基地，艾洛克！你們先進去，我先幫您們看著！」吉爾斯道。

「好！」

不一會，石板移開後，艾洛克、龐德、布朗、珍妮芙分別下去，最後吉爾斯找到關門的機關，按下去後，趁暗門尚未關閉之際，他也鑽了下去。

經過了冗長的樓梯，似乎來到了地下最底端。

石壁兩旁插著火把，微弱的火光隱約能看見周遭的環境，衆人來到一個石門前，門旁有一個紅色按紐，龐德伸手按了下去，只見石門緩緩打開。衆人一進去後，發現前、左、右方各有一個石門，彷彿來到迷宮似的。

「試試前門吧！」吉爾斯道。剛走到門前，正要行動時，前面的石門突然自動打開，衆人嚇了一跳，門後突然出現了一個人……

第八章　是非恩怨夢一場

「奇怪，怎麼還沒來，時間都快到了……啊！你們來了啊！怎麼現在才來？快一點，霍爾克主教正等著你們呢！」那人看見他們，竟然一點都不吃驚，反倒在說完後就拉著吉爾斯的手急忙向前走去。艾洛克等人不知怎麼回事，看來此人正在等什麼人，剛好衆人闖了進來，誤打誤撞地讓他認錯了人，五人決定將錯就錯，跟了過去，看看這地底層到底是怎麼回事。

只見那人指著一名士兵道：

「你！留在這裡看守！」

那人地位似乎不算太低，仔細一看，身披白袍，好像是一名神職人員。

「將軍是怎麼跟你們連絡的啊？明明說好時間，到現在才來！難道有什麼事擔擱了嗎？」那人也只管自言自語，腳步卻很急促，轉眼之間，衆人已過了五道石門。

「將軍交待的東西在誰那？先拿給我！」說罷那人停了下來，右手向吉爾斯一伸。

吉爾斯當然不知道他要什麼東西，此時突然向他討東西，不曉得該如何回答。

艾洛克反應較快，立刻裝傻道：

「什麼東西啊！」臉上並露出茫然無知的樣子。

「當然是火焰盾啊！明明講好的！只要我……」那人突然住口看著衆人，反應還眞遲頓！「唔！你們到底是誰？將軍的通行証呢？拿出來給我看看！」

看樣子是瞞不下去了，吉爾斯馬上拔出身上的配劍，那人一看不對勁，轉身拔腿要跑，艾洛克左腳一絆，那人跌了一交，吉爾斯的劍已架在那人的脖子上！

「你……你們想怎樣？」這位仁兄還眞窩囊，說話的聲音已有點顫抖。

「說！這地下城是怎麼回事！你們捉來的人呢？」吉爾斯逼問道。

「我……，你們……，這是黑暗軍團的分支，難道你們連黑暗軍團也敢惹嗎？」

吉爾斯手一用力，那人的頸皮立刻劃破，流出血來。「管你什麼軍，再不說你就人頭落地！」吉爾斯喝道。

那人見到自己頸上的鮮血，竟嚇得昏過去了！

「哼！眞沒用！」吉爾斯道。

「既然是黑暗軍，一路殺過去算了！」由於全家是被黑暗軍殺害的，因此吉爾斯對黑暗軍特別憎惡。

「但是這地下城我們不熟，很容易迷路的！」布朗道，「看看那人身上有什麼東西吧！」

說罷龐德搜著那人的身子，發現一塊令牌、一封信和一張地圖。

「好像是這地下城的地圖，黑暗軍第二分支－－鷹城？這封信又是什麼？打開看看吧！」

珍妮芙將信接過來，拆開後唸了出來。

霍爾克主教：

依教主指示，前些日子有人正在收集七大神器，妄想

對付我黑暗大軍，雖然此為妄想，且教主已將這些不知天高地厚的異教徒消滅了，但若往後有人以此為號召，集結起整個克拉奇大陸的國家，勢必對我黑暗大軍不利。

因此，教主命位於金沙島最近的黑暗軍第二分部首領霍爾克主教，趁還未有人集全七大神器時，將其中之一的聖克刀先行奪回。

那聖克刀曾在幾十年前為一精靈騎士所有，自那騎士死後，聖克刀就一直留在金沙島上，教主令我派幾個得力助手來幫你，並賜予火焰盾，望你能立下大功。

騎士團團長卡恩伯特

在看完信此後，龐德道：

「沒想到黑暗軍已知我們在尋找七大神器，可惜那黑暗教主卻不知我們大難未死……」

珍妮芙聽到這裡突然眼中溼潤，吉爾斯知道珍妮芙又想起生死不明的歐斯華而不禁傷悲，難以自己，連忙插開話題道：

「看樣子他們還未出發，不如我們先將這地下城破壞，再去金沙島尋找那聖克刀。」

有了地圖的指示後，眾人便很容易找到祭壇所在。只見一人被綁在木柱上，似乎已遍體鱗傷，一巫師正在唸著咒文，許多教徒正在膜拜。

龐德一不小心，踢到一塊石塊發出微響。被一名教徒發現，雙方於是打了起來，一時間火光四射，在龐德、布朗的強大法術攻擊下，黑暗軍節節敗退。當龐德發出火球術解決最後一名黑暗軍教徒後，珍妮芙已將木柱上那人身上的繩索解了開來。

「你沒事吧！」

仔細一看，這不是歐布拉國的羅諾王子嗎？羅諾王子正要答謝，祭壇對面另一扇門突然打開，出來的是一名穿黃衣服的男子。

那是蓋瑞！只見他兩眼呆滯、沒沒無神、臉色蒼白，連走路也像僵屍一般。

「蓋瑞城主！你怎麼也在這裡？」吉爾斯道。

蓋瑞望著眾人，雙眼突然精光四射，並且大叫：

「你們是誰？異教徒應該以死做為重生的懲罰！」

說罷雙手舉起，發出熊熊的火焰，眾人連忙跳開。吉爾斯大叫：

「城主！是我們啊！」

「身為異教徒，不管是誰都應該死！」蓋瑞城主似乎聽不進吉爾斯的話。

珍妮芙連忙發出抗火防護罩，將蓋瑞的攻擊暫時擋住了。只見蓋瑞收起火焰，喃喃唸咒，喝道：

「蝙蝠魔啊！咬死他們！」

突然不知從何飛出幾百隻蝙蝠飛向眾人。吉爾斯不斷揮打著蝙蝠，但數量太多了，頓時已被數隻蝙蝠咬住，那蝙蝠一咬住人體就死命不放，拚命吸著人血，痛得吉爾斯只好停下攻擊，不斷拉扯身上的蝙蝠。只聽龐德道：

「大家快到我身旁！」

龐德和布朗正背對著背，雙手發出火焰，那蝙蝠最怕光與熱，一時不敢靠近。珍妮芙收起她的無形防護牆咒文，躲進了龐德布朗的身邊，接著吉爾斯、艾洛克也躲了進來。龐德、布朗的火焰開始放強，瞬間將幾百隻蝙蝠燒死，那蓋瑞見蝙蝠魔被敵人燒死，突然抽出身上的配刀，衝向眾人。

由於眾人均未攜帶武器，只好隨手撿起死去的敵人所遺留下來的劍、刀和長槍對抗。

吉爾斯撿了離身邊最近的長槍，和他打了起來。那蓋瑞的刀術竟然非常厲害，吉爾斯一上手，只覺刀光閃閃，好不迅速，吉爾斯使槍的技術並不如刀，所以頓時落了個下風。艾洛克揮著一把大鋼刀加入戰鬥，仍感吃力，於是布朗撿起一把劍也前去幫忙。只見蓋瑞往吉爾斯那一刺，吉爾斯回手一擋，布朗趁機將劍搭在刀上，刀頓時被長槍和劍夾住，但蓋瑞此時臂力大得驚人，艾洛克連忙將大刀也壓了下去，大叫：

「龐德！快使用定身術！」

龐德連忙使出咒語，向蓋瑞身上一指，只見蓋瑞全身顫抖了幾下，又開始掙扎，定身術沒有效用！

珍妮芙隨後使出束縛術。只見銀光色的細絲將蓋瑞綑綁了起來。珍妮芙仔細一看，知道城主蓋瑞被人施展了心靈迷惑術，才會神志不清，胡亂攻擊他人。

待珍妮芙解除了蓋瑞身上的迷惑術後，蓋瑞才回復正常。

「咦？我怎會在這裡？」蓋瑞茫然無知地問著，「你們在這裡做什麼？這是那裡啊？」

話未說完，突然聽到：

「你們不想活了！連我德古拉伯爵的地盤也敢闖，還解開蓋瑞身上的咒文！」

「是誰？」吉爾斯隨聲音射出手中的長槍。只見一個面目蒼白、嘴露尖牙、肩披黑衣、身著紳士裝的人站在遠方。

只見那伯爵隨手就抓著了吉爾斯射出的木槍，面露尖笑，道：

「就憑你們幾個，也敢深闖鷹城，眞是螳臂擋車！」

「是他！就是他將我從歐布拉王國抓走的！」羅諾王子大叫。

「你能活到今天，還算運氣不錯，不過……嘿嘿！」那伯爵右手一揮，木槍射向羅諾王子，站在旁邊的艾洛克舉起大刀，擋了下來。

「好！聽說你是梵達希國的王子，旁邊那位又是精靈族下屆尼爾森族長的繼承人，看來三個重要人物同時落在我德古拉伯爵的手中，我教解放克拉奇大陸的大業又前進了一步！」德古拉奸笑道。

那伯爵話一說完，雙手一張，竟飛了過來。兩隻陰森森的尖牙似乎正要飲人鮮血般！

艾洛克朝飛來的吸血伯爵砍出大鋼刀，那吸血伯爵見艾洛克的大鋼刀十分厲害，於是向左轉了個彎，閃開這一擊，卻改變目標，咬向布朗！

布朗手持鋼劍，見吸血伯爵突然襲來，連忙後退了一步，鋼劍守住前方。

吸血伯爵眼見就要撞上布朗的鋼劍時，抖然左手一張，竟抓住了站在布朗右方的龐德！身達一百餘斤的龐德被他一提就提了上去，好似飛鷹利爪捉住小羊一般。

龐德一驚，竟叫不出聲來，就這麼一點光景，兩人已飛到半空中！

那伯爵口中還道：

「雖然精靈的血液並不美味可口，但總比沒有好的多！小子，算你走運，能讓我吸乾你的血！」吸血伯爵大口一張，做勢欲往龐德頸上咬去！

吉爾斯見龐德被抓去，本想朝吸血伯爵再射出木槍，但龐德渾圓的身軀遮擋了吸血伯爵，吉爾斯一時投鼠忌器，不敢貿然將槍射出，不知該如何是好。

吸血伯爵面展冷笑，正要咬向龐德的頸部時，一股柔和的光照了過來。

「已死的妖魔！超渡吧！」

是珍妮芙！珍妮芙雙掌發出了一道柔和的光正照向空中的兩人。

「除魔大法！」

珍妮芙知道這自稱德古拉伯爵的人是個不死怪物，即使用刀、用劍砍殺，也不會死去。

而神術寶典中早有記載剋制這種不死怪物的咒文，即是「除魔大法」！

無論是僵屍、死靈或如這德古拉伯爵一般的吸血鬼，都畏懼這種神術，一旦這些不死怪物中了此術，身軀將立刻化為粉末，消失無蹤！

那吸血伯爵見柔和的光照了過來，雖然龐德擋住了大部份的光，仍然感到燥熱無比，只好丟下龐德，將肩披的黑色大披風拉開，整個身軀都躲入了黑色披風之中，並道：

「可惡！沒想到這個小女孩竟然會施展牧師的法術！討厭的光照得我食慾全消！算了！叫霍爾克解決他們吧！」只見德古拉伯爵一怒，竟飛走了！

龐德從半空中被扔了下來，正想一定會摔個半死，兩眼閉了起來，準備接受這痛苦。但只覺好像有人將他抱了起來，張開眼睛一看，原來是吉爾斯祭起凌空術，將龐德抱了起來，接著又緩緩落地，這才鬆了口氣。

大伙見吸血伯爵逃去，正以為沒事了，大廳遠方又飛來了兩隻大鷹。

那兩頭黑鷹著實巨大，全身羽毛烏黑亮麗，鷹爪尖而銳利，發出呀呀叫聲。

只見兩頭飛鷹盤繞半空，並不攻擊衆人，但目光如炬，冷冷地望著衆人。兩鷹在上空盤繞許久，突然飛了下去，竟停在一人肩上。

珍妮芙不禁大驚，那人無聲無息地出現在衆人之前，仔細一瞧，那人高約三尺，背後兩支碩大的翅膀，手持著一條銀鞭，冷眼望著衆人。

那鷹人望著衆人，道：

「我是鷹城的大主教——霍爾克，你們是誰？為何綁住我鷹城的副主教蓋瑞，又救起羅諾王子？」

「什麼？蓋瑞是鷹城的副主教？」大家不約而同地望著蓋瑞，蓋瑞茫然無措，忽道，「啊！我想起來了！我……我好像答應了什麼人一些事情…，我……」

蓋瑞只感到一陣頭疼，似

乎喪失了部份的記憶力，頭痛讓他想不起從前的事情。

艾洛克道：「不管蓋瑞是不是副主教，你們想要生祭活人就是不對！」

「哼！這兒可是黑暗軍的勢力範圍，你們想鬧也要看清楚狀況！」鷹人說罷，握起銀鞭，喝道：「通通給我死！」

兩頭巨鷹立刻飛起，那鷹人右手一揮，銀鞭頓時擊向衆人！

原本銀鞭再長，離衆人也有一段距離，但那鷹人隨手一揮，銀鞭尖端處竟飛出了一道熊熊烈火，撲向衆人。

一看攻勢凌厲，衆人連忙迴避。

艾洛克拉著珍妮芙，吉爾斯半推著蓋瑞，向右閃了開去，龐德和受了傷的羅諾王子則往左避開，只見火焰撲向前去，精靈布朗不躲不閃，手持鋼刀，反向前殺去！頓時烈焰似火龍一般咬向布朗，布朗的劍竟散出絲絲冷氣，抖然間將火龍劈成兩半。

霍爾克暗想：「能把風雪咒文加諸於兵器中，果然非同凡嚮，不過我也不是好對付的！」

想罷往前衝去，隨手又是一鞭。襲來的火龍只見更加勇猛強大，布朗也不示弱，加強風雪咒文，照樣劈開了火龍。

頓時間銀鞭纏住了鋼劍。

鋼劍中不時散出冰冷的凍氣，銀鞭內一直飛出酷熱的火焰，但聽見嘶嘶的聲音，有如冰雪融化、烈火蒸發。

布朗往上一扯，那銀鞭竟應勢而斷，霍爾克不料纖細瘦長的綠色精靈竟有如此大的力量，冷不防往前跌了一步，手中長鞭已斷成半截。

吉爾斯正想鬆一口氣，卻見布朗臉色陰暗不語，原來布朗手中的鋼劍已碎，斷片殘碎和半截長鞭均已落地。

極冷凍氣與至酷熱焰原是兩極化的自然界現象，那鋼劍又不是什麼神兵利器，在霍爾克主教與布朗雙方同時攻擊下，受不了冷熱的極端氣勢遂而裂成碎片。

這一擊雙方均未分出勝負，但那銀鞭可是霍爾克心愛之物，鋼劍不過是布朗隨手而撿的武器，雖然雙方武器同時毀壞，那霍爾克卻有處下風之感。

「能斷我克爾鍅銀鞭，你是第一個。不過，這克爾鍅銀鞭可是在普萊斯大瀑布下經過數百年河水沖積，吸取日月精華的寶物，可不是你那破銅爛鐵隨便就能毀得掉的！」

說罷將手中半截長鞭往上揮了數圈，同時唸起聽不懂的咒語，布朗不知他想做什麼，舉起斷劍護住胸前，兩眼注視著那霍爾克主教。

只聽那霍爾克大叫一聲，右手銀鞭已抽向布朗，布朗正要閃避，忽然一物纏住了身體，布朗心中暗想不妙，連忙往下看去，原在地上的那半截銀鞭竟如死蛇反撲，纏住了布朗細腰，布朗正想掙扎，前方霍爾克主教的銀鞭已抽了過來，迫不得已，只好往後一躍，先閃過這一鞭再說。

就在雙足離地的那十分之一秒內，雖躲開了霍爾克的攻擊，但腰上的半截銀鞭已將布朗雙足結實綁住。

布朗雙足無法站立，重重地摔在地上，正想掙扎站起卻動彈不得，銀鞭連他的雙手也團團綁住了。

「知道我霍爾克主教的厲害了吧！再試試我的火焰術！」那霍爾克主教右手不斷揮著銀鞭，口中唸著火焰咒文，頓時手上銀鞭已激出火花。

在旁的龐德端看許久，愈瞧愈覺得銀鞭一定有什麼古怪。

待霍爾克主教右手銀鞭放出了火焰時，綁在布朗身上的那半截銀鞭竟也發出了相當的火焰，頓時布朗身上的衣物開始慢慢燃燒起來，無奈四肢被困，無法掙脫。

龐德大驚，趕緊發出冰雪咒文，才將布朗身上的火焰撲滅。

艾洛克眼見敵人不知用了什麼妖法，竟能操縱已斷的銀鞭，急忙向吉爾斯道：

「吉爾斯！你們快去解開布朗身上的銀鞭，我來會會這個人不人、鳥不鳥的怪物。」

「好！」吉爾斯急奔向布朗身旁，和龐德、珍妮芙一起解開那銀鞭的束縛，不料銀鞭的打結處異常緊密，加之人多手雜，龐德又手指肥胖、笨手笨腳，三人解了許久也解不開來。心急的吉爾斯乾脆取出一支短劍，割斷它算了。

「龐德珍妮芙！你們讓開些，用短刀比較快！」不料割了半天，竟連它的一絲外緣也割不開，看來這銀鞭不知用什麼堅硬的材料所製，

普通的兵器竟無法傷它。

而艾洛克這邊，艾洛克一連向霍爾克砍了數十刀，逼得霍爾克主教只得節節後退。

「要是有帶平時戰鬥用的大鐵鎚，這傢伙早就被我砸扁了！」艾洛克心想。

艾洛克雖然很少用刀，但刀法也不弱，連連搶攻，眼前鷹人一招也還不了。

長鞭原屬中程武器，艾洛克深知若不能欺近鷹人身邊，長鞭一旦發揮攻勢，就不好收拾。因此艾洛克一開始就搶得先機，攻得鷹人毫無反擊機會。

霍爾克主教心想，一直採守勢也不是辦法，但艾洛克殺招連綿不絕，索性向後一躍，右足再用力一瞪，背上兩翼張了開來，振動翅膀，快速地飛了起來。看你大刀還怎麼攻？

艾洛克冷笑一聲，雙腳一瞪，身子居然也昇了上去。霍爾克瞥見艾洛克的皮靴，腳踝處各自鑲著一雙翅膀，不免驚道：「是飛翔靴！」

飛翔靴是一種神奇的靴子，傳說是遠古時代馬傑里大神所擁有。穿上此靴後唸著特有的咒語即可飛行。

霍爾克主教不料這個人類如此難纏，若只憑半截銀鞭無法獲勝，只得唸咒將另一截銀鞭也收了回來。龐德只見布朗身上的銀鞭突然自動解開，並飛向霍爾克主教，不免嚇了一跳。待兩截銀鞭纏在一起，淬起一絲銀光，那兩截銀鞭竟又合而為一了。

此時艾洛克已追至鷹人身前，砍了一刀，霍爾克主教連忙揮起銀鞭，想纏住大刀，故技重施。

艾洛克不是巫師，不會使用咒文，不能學布朗一樣使喚冰雪加諸於兵器身上，一見銀鞭纏來，早有對策。

只見艾洛克左手一伸，抓住銀鞭一角，猛力扯了過來，霍爾克主教不由得被拉了過來，還來不及放出火焰咒文，艾洛克大刀已然砍下。

霍爾克主教只得往右一閃，艾洛克早已算計鷹人的下一步動作，於是哈哈一笑，刀勢抖然左轉。

霍爾克主教大驚，急忙撤手丟鞭，看準來勢雙手用力一夾，將大刀兩邊無刃之處緊緊鉗住，總算解了這一危機。

艾洛克不知鷹人竟會如此聰明，右手想抽回大刀，一時之間卻抽不出來。

那霍爾克主教見艾洛克一時抽不回刀，心生一計，忽喊道：「蘇拉伯恩！」

艾洛克正一遲疑，左手所握的銀鞭瞬間竟化成一條銀蛇，艾洛克此時手握蛇尾，那另一端的蛇首竟露出尖牙，惡狠狠地向艾洛克咬去。

艾洛克右手的刀正與鷹人僵持不下，一時沒空，只得左手一放，將蛇尾丟了開去，將襲來的銀蛇蛇頸抓住，但人力終究有限，那銀蛇好大力氣，艾洛克左手極力抓住蛇頸，右手的力道不知不覺就減輕了。

霍爾克主教發覺對方力道減輕，已明原因，於是加強手勁，大刀輕鬆奪得。

艾洛克遇危不慌，連帶右手也抓住蛇身，朝霍爾克主教那兒猛力一丟，霍爾克剛剛將刀反轉握住刀柄，還未來得及作出反應，被丟過來的銀蛇撞至大刀的銳利處，已被削成兩半。

霍爾克主教一吃驚，艾洛克馬上揮出右拳，擊中鷹人小腹，朝敵方額頭再補了一記左勾拳，打的霍爾克主教頭昏眼花、滿眼金星，大刀也握不住，整個身軀跌了下去。

艾洛克趁勝追擊，一記朝天腳蹬中鷹人胸口，更加速霍爾克主教落地時間。

艾洛克身向下降，抓起落下的大刀，待霍爾克主教摔至地面還未起身，大刀朝鷹人胸口一刺。

但見血花四濺，艾洛克準確無誤地刺中了敵人左胸要害部份。天空中那兩隻大鷹見主人受難，憤怒地撲向艾洛克，龐德在旁看得甚是清楚，隨手兩道火焰燙得雙鷹不敢逼近。

那霍爾克主教露出不相信的眼神，平日殺人無數，今日竟會哉在一名人類手上，顫聲道：

「可…可惡……！你…你們這群混蛋！不過……嘿嘿…你們也別想…別想活著離開……！」霍爾克主教冷笑一聲，嘴中發出奇怪的鳥鳴聲。

雙鷹聽見了這鳥鳴聲，立刻往上飛去，分別啄去天花石板的兩處凹石。

凹石處被雙鷹啄得又更凹了進去，頓時衆人只感到一時大地搖動，幾根石柱竟倒了下來。看來霍爾克主教想要和衆人同歸於盡。

此時聲聲巨響，連地板也開始龜裂。吉爾斯見此地下

城即將毀滅，連忙扶住羅諾王子，道：「快走，這兒就要崩塌了。」

艾洛克連忙抱起珍妮芙，龐德抓住蓋瑞，分別使出凌空術飛向石門入口。

緊要關頭！要命的是，那兩頭大鷹像要替主人報仇般，不斷地撲向衆人攻擊。吉爾斯只得放下羅諾王子，隨手撿起地上兩支短劍，朝雙鷹那射了過去，但聽咻咻兩聲，正中目標，雙鷹慘叫兩聲，倒地不起。但經此一緩，通往石門的地道也塌下去了。

吉爾斯抓住羅諾王子口唸凌空術，往石門那飛了過去。艾洛克先一步撞開石門，飛了進去，再來龐德也跟了進去，待吉爾斯一入石門，但聽轟隆巨響，一根石柱已倒至石門入口，將石門封住。

吉爾斯一陣冷汗，要是晚了一步，不被石柱砸死，也會因石門毀壞，無法逃出而葬身於此。

艾洛克放下珍妮芙，大叫：「快走！」

衆人拚著性命，踏著石梯，以最快的速度往來時的方向衝去。

艾洛克記性不壞，該左該右，記得很清楚。但地下城毀滅極快，連腳下石梯也開始崩塌，衆人不敢放慢腳步，拚命向前奔去。

快到出口時，發現數名蜥蜴人、牛頭妖阻去要道。

衆人方才戰鬥的武器都丟棄了，珍妮芙隨手使出束縛術，卻被牛頭妖的大盾擋了開去，龐德一連發出了兩道火焰卻也無效。

眼見身後石梯已裂了開來，並愈裂愈大，再不向上爬去就要掉入洞中，偏偏那幾名怪獸硬是擋住去路，不讓衆人逃命。

此時蓋瑞突然掙脫龐德的手，大叫：「卡斯派那！」

數名牛頭妖、蜥蜴人竟動彈不得，珍妮芙暗想，這可是極高明的傀儡術。傀儡術是直接以精神力量控制敵人身軀的一種法術。

牛頭妖雖有大盾護身，卻也擋不住蓋瑞的無形攻擊。非但牛頭妖，連身後的石梯崩潰的速度也慢了下來。

「快！你們快走！」蓋瑞對衆人說道。

「那你呢？」珍妮芙忙道。

「我隨後就到……快！我法術無法支持太久！」

吉爾斯知道現在已不是推託的時刻，連忙一馬當先，抱著受傷的羅諾王子竄了出去。接著艾洛克、珍妮芙、龐德、布朗也越過蜥蜴人等妖怪。蓋瑞見衆人都出了出口，再也支持不了，倒了下去。

要知這傀儡術極耗費精神力量，加之蓋瑞方才受傷過度，精神大損，再如此用盡精神力量後，已如同虛脫一般。

頭頂上的天花板開始龜裂。龐德急道：「城主！快上來啊！」

「你們快走！我死不足惜……替我和安妮說一聲，叫她好好管理拉斯瓦特城，我的記事薄中自然會說明一切……」說到此時，石梯完全崩塌，蓋瑞已掉下洞中。

「城主！」衆人大叫。但接著轟隆一聲，天花石板裂了開來，石塊紛紛掉了下去。珍妮芙無法拯救蓋瑞，只得含著淚向前奔去。

一至入口處，艾洛克開了機關，衆人都出了地面。龐德氣喘不已地道：「眞險！」

皎潔的月光照向大地，艾洛克見遠方數棟房舍均塌了下去，知這鷹城已完全毀滅了。

轟隆巨聲已將安妮驚醒，安妮拉起窗簾向外一瞧，卻見吉爾斯等人在水井旁喘氣，正感奇怪，於是披上外套，來到花園。

吉爾斯等人在說明來龍去脈後，安妮知大哥不幸身亡，不免淚流滿面，但聽吉爾斯道出大哥生前的最後之言，連忙進屋由蓋瑞房內找出了一本記事薄。才發現有這麼一段隱情。

原來蓋瑞在年輕時就與藍斯坎・哥登三世相識，在一次事件中，兩人意見不合，蓋瑞生性火爆，竟與哥登大打出手，當時蓋瑞不會絲毫武功，自然落敗，含恨而去。

不久，藍斯坎・哥登三世當上了歐布拉國王，蓋瑞雖懷恨在心卻也無可奈何。

在一次無意之中，他救了當時拉斯瓦特城主的性命，城主爲了感謝他的救命大恩，於是在臨終前將城主的位子傳給他。

直到二年前黑暗軍復出，正四處擴張勢力。德古拉伯爵得知蓋瑞和歐布拉國王有這麼一段恩怨，於是慫恿蓋瑞加入黑暗軍。蓋瑞雖然心胸狹窄，但也深明大義，倘若答應德古拉伯爵要求，世界不免更亂，於是一口回絕。

但那德古拉伯爵乃擅用迷惑咒文之能手，在德古拉伯爵的催眠下，蓋瑞勉強答應在拉斯瓦特城建造黑暗軍支部鷹城。

黑暗軍當初已將歐布拉國王捉住，原本要送至拉斯瓦特城交由蓋瑞處置，不料卻被歐斯華等人救出，鷹城主教霍爾克便派了德古拉伯爵將羅諾王子帶回拉斯瓦特城。

誰知此事又被吉爾斯等人破壞，城主蓋瑞在恢復清醒後，發現自己罪孽身重，於是犧牲自己拯救了大家。

安妮在悲傷之餘，仍感謝衆人之助，於是將蓋瑞城主原來保存的花續戟拿出送給衆人作爲回報。

隔天安妮在全城人民面前宣佈蓋瑞不幸急病身亡，自己暫代城主之職。

羅諾王子在傷好之後，感謝大家救命之恩，但因復國不久，需回國協助父王重建家園，於是就此別過。

由於艾迪絲婆婆之提示，不但找到七大神器之一的花續戟，更摧毀黑暗軍第二分部——鷹城。之後艾洛克等人決定繼續尋找其餘神器。

據上回多涅爾的指示，聖克刀可能在西南方的金沙島上，因此衆人又展開了新的旅程。

另一方面，黑暗軍向南侵略的國家幾乎都被征服了，現在只剩戈勒國正頑強抵抗，可惜如強弩之末，看來也擋不了多久。

如果連戈勒國也被攻下，則歐布拉國將無法與梵達希國、矮人國連成一線，反抗軍的力量就大大減低，因此形勢岌岌可危。

龐德一行五人乘船離開了拉斯瓦特城，往西南航行。龐德又再次施起召風術，加上布朗的幫助，船一下子就急行數十里。眼前很快的又出現陸地，衆人連忙下船，往陸地跳去。

衆人剛踏上陸地，就被好幾隻鐵甲獸襲擊，吉爾斯拿出蒼渺天弓，很快地解決了這些傢伙。

「金沙島怎麼會出現鐵甲獸？龐德，不是聽說金沙島只有半精靈人居住嗎？」吉爾斯疑惑道。

「這……我也不清楚。」龐德趕忙拿出海圖查看。

地圖一攤開才發現，此時衆人並不在金沙島，而是在連接克拉奇大陸東南的肯恩半島。原來剛才龐德召風術時風向微偏了一點，但長矩離下來竟差了百里之遠。

龐德有點不好意思，想要說一些安慰大家的話，卻不知從何說起。

此時艾洛克道：「鐵甲獸是黑暗軍所飼養的怪獸，看來這附近一定有黑暗軍的爪牙，既然來到這裡，我們不如四處找找看吧！」

「也好！大家小心一點！」衆人互道。

衆人經過一片樹林時，一名身穿護甲的鐵甲戰士正走過來。艾洛克抬頭一望，那鐵甲戰士居然是巴斯路！那個黑暗魔神手下的冷寒星巴斯路！巴斯路不料在此會遇見衆人，不免也吃了一驚。

「嘿！」艾洛克一見他怒火直昇，道：「叛徒！今天非殺了你不可！」

「喔！是嗎？唉！眞可惜，今日還是不能和你動手。」巴斯路道。

「你怕了嗎？」

「也不是怕了！不過……你們一個也別想活著離開此地！」

「哼！我就不信這麼多人對付不了你！」

「也不是，只因爲…嘿嘿……」巴斯路突然見到吉爾斯，不免詫異道，「你這小子沒死嗎？」

「哼！爲了殺你，我又從地獄中跑了出來。」吉爾斯也亮出了他的兵器。

艾洛克抽起大鐵鎚，喝道：「亮兵器吧！」

巴斯路搖了搖頭，道：「不不不！不要命也別這麼急！」

就在此時，一陣巨大的腳步聲籠罩著整個森林。巴斯路收起平時輕浮的態度，恭敬地向東方跪了下來，口中並喊道：

「參見魔神大王！」

一隻比人還高出三倍的黑毛巨猿走了出來。

艾洛克大驚，尤其聽到巴斯路竟說出『魔神大王』這四字？

艾洛克也知道巴斯路自從被趕出梵達希王國後，不久就加入黑暗軍的行列。對那克雷侖斯尚稱黑暗教主，此時竟喊出魔神大王的字號，難道……

那巨猿全身粗毛烏黑亮麗，身穿金色盔甲，一身詭異的邪氣環繞四周。

珍妮芙只感到眼前的巨猿不是普通的怪獸，簡直就是

魔鬼的化身。牠的邪氣比達奇那森林的安德烈法師還要邪上百倍。

難道……難道這就是傳說中曾與諸神大戰的黑暗魔神——喀哩斯！

只見巨猿走至巴斯路面前，道：「起來！」

那怪獸竟然會說人話？

「咦？前面這些小動物是什麼東西？」黑暗魔神問道。

「報告大王，這些人就是屢次破壞我黑暗軍大業的異教徒，殺害沃爾倫將軍的就是他們！」

「哦……」那巨猿冷冷地望著這群「小東西」，道：「本王肚子有些餓了。」

牠望見人肥腿短的龐德，道：「好像還沒嚐過精靈肉的滋味，今日倒想試試看！」

龐德忍不住大罵：「放屁！原來你就是黑暗魔神，整個克拉奇大陸就是被你搞的亂七八糟，不知多少人死在你黑暗軍的手中，臭猴子！看我怎麼收拾你！布朗，快！我們一起發出火焰燒死這隻爛猴子……」

龐德正要發出火焰咒，卻看到布朗額頭上微微流出冷汗，「布朗！你……」

不只是布朗，就連珍妮芙、艾洛克身體也有些顫抖，連平日脾氣暴燥的吉爾斯這次也緊張的說不出話來。

難道這隻猴子真的很厲害？

那巨猿道：「已經很久沒有人敢對我說出這種話了，今日正逢本大王高興，好！只要你們能從我面前逃走，我也就放了你們，如何？」

「放屁！」龐德怒道，說罷一道火焰已擊了出去。

知道黑暗魔神不是好惹的，放出的咒文正是當日雷米吉斯將軍的絕招——火裂爆炸拳！

原本期望火焰爆炸拳至少能燒去巨猿的黑毛，卻見火焰離巨猿身前三尺處就已發生爆炸，那巨猿似乎有什麼無形空氣牆保護牠的實體，火裂爆炸拳對他一點效用也沒有。

試試冰系咒文！

龐德發出無比寒冷的凍氣，想將巨猿整個冰凍起來，但還未碰到巨猿，又消失無蹤了。

正不知該如何打算時，身旁的艾洛克忽然大喝一聲，艾洛克使出全身力量將手中的鐵鎚丟向巨猿。

只聽一聲巨響，那根鐵鎚還是停在巨猿前三尺處就掉了下來。

布朗深知這是無形空氣牆的一種，但竟能施展在三尺之遠，布朗自己使出此術至多一尺就很不得了了，再說若像艾洛克那樣用鐵鎚猛砸，也得立刻破裂。這巨猿可不簡單！

但無形空氣牆有個弱點，只有有一小小的洞口出現，整個空氣牆就會完全瓦解。

布朗想到這，馬上舉起妖精之劍，奔向巨猿，奮力一刺！那妖精之劍的劍尖異常銳利，布朗相信再硬的石塊都能刺穿，這個空氣牆應該也辦得到。

但事與願違，布朗在巨猿三尺前妖精之劍就停了下來，再如何用力也無法多進一分。巨猿邪笑了一聲，輕輕地吹出一口氣。頓時那一小口氣化成無比的強風，吹向布朗。

布朗被強風吹得身形不穩，竟不由自主地被強風捲起，飛了開去，直到重重地碰到一顆大樹樹幹才又掉了下去。腰部被大樹撞得十分疼痛，布朗摔至地上時已不醒人事了。

好厲害的黑暗魔神！

此時吉爾斯已拿出蒼渺天弓，引滿了弦，放上金箭，對準巨猿。

巴斯路曾見過此弓的威力，卻只在暗中冷笑。等蒼渺天弓發出微微藍光時，吉爾斯喝道：「妖孽！吃我一箭！」

但聽咻的一聲金箭已射了出去。

能殺死雷米吉斯將軍的蒼渺天弓，對付黑暗魔神，結果會如何呢？

電光火時之間，金箭在巨猿前三尺處只發出吱吱的聲音，竟穿透了那無形空氣牆直射了進去。

龐德已知那空氣牆已被吉爾斯的金箭所破，正自大喜，卻見巨猿伸出兩指，輕輕一夾，竟然將金箭夾住，反手往吉爾斯那兒一丟，金箭又衝回吉爾斯身邊。

吉爾斯連忙低頭躲過，只聽身後一陣巨響，一股爆炸的氣流已將吉爾斯震開，無數濃煙散了開來。

吉爾斯突然想到：「遭了，後面的夥伴恐怕會……」但吉爾斯來不及往後看，因他自己也被爆炸的威力波及，下半身不能動了。

巨猿大笑：「怎麼了？全軍覆沒了嗎？」

艾洛克被金箭的爆炸威力炸成重傷，龐德卻也好不到那去。

原來剛才那金箭飛回時，龐德早知金箭威力，連忙向旁奔去，但威力太大，左腳還是被炸得皮開肉綻。而艾洛克見珍妮芙無法逃走，只好撲在珍妮芙身上，暗想自己身上的鎧甲應該能擋住這蒼渺弓的爆炸力，但沒想到威力仍是如此巨大，艾洛克身上的鎧甲全被炸碎，艾洛克自身也受了重傷，頓時昏了過去。

珍妮芙眼見黑暗魔神比想像中的還要強大，不禁焦急萬分，連忙替艾洛克使出治療咒文。

「現在怎麼辦呢？」珍妮芙心中暗自著急，此時回想著自身所學過的任何神術，到底那一種威力最強？催眠術？別傻了，對大型怪獸根本無效！光球術？想都別想，恐怕連它周圍的空氣牆都攻不破！束縛術？也不可能啊！以法力所製成的銀色細絲怎麼綁也綁不住這巨猿。還有什麼攻擊性的神術？珍妮芙望著上空，此時萬里無雲，烈陽高掛。

「啊！對了！」珍妮芙立刻想到神父留下的神術寶典中，最後一章其中一項十分厲害的咒文。但這咒文珍妮芙還不十分熟練！

黑暗魔神眼見五人中倒有四人躺了下來，不是昏迷就是重傷，只剩下那弱不禁風的女子，不免道：

「眞令我失望，沒想到對手那麼差勁！我可是什麼力量都還沒出呢！算了，先吃了這個肥精靈吧！」

巨猿正要行動，卻見珍妮芙站了起來，雙手朝天推出，口中唸唸有辭。

「嘿！這小女孩難道還有什麼玩藝兒嗎？」巨猿笑道。

巨猿輕輕地又吹了口氣，頓時轉成強風，吹向珍妮芙。但奇怪的是，體態輕盈的珍妮芙這次卻沒有被強風捲起，只是長髮被風吹的飛舞飄曳，乍看之下像是一座長髮飛舞的金髮女神雕像。

此時烈陽高照，珍妮芙額頭流出汗來，顯然這咒文非但難唸，而且耗費精神力量極大。

黑暗魔神對眼前的女子起了興趣，用稍爲重一點的力量再呼出了一口氣。

更大的強風再度襲來，卻見珍妮芙雙腳好似釘在地上一樣，一動也不動。但見珍妮芙的身上漸漸激起了金光。

「奉帕拉丁神祇的聖名，將邪惡的魔怪逼退吧！」

在旁的巴斯路見此女子的神術也開始驚奇起來了。

她的雙手一直朝天，天上的烈陽好像不斷地輸送力量給她一般，她簡直就是直接吸取太陽的能量。

巴斯路從未看過如此的咒文，能夠直接吸取烈陽的能量，威力必然非同小可，倒不知大王如何應付。

只見巨猿原本面帶微笑的臉孔逐漸消失，隨之而來的竟有些蒼白之色。巨猿好像從眼前女子的行動中勾起了遙遠的回憶……在與諸神的最後之戰中，凱林米雪兒……那個將咯哩猿制住的可怕金髮女神。

「不！」巨猿狂喝了一聲，粗大的右臂猛力一揮，比適才的強風還要強上百倍的巨風吹了過去。

此時珍妮芙也轉換了手式，原本朝天的右手放了下來，掌心對準咯哩斯，另一隻左手手勢卻仍然不變。一道金色光芒自珍妮芙右掌中透了出來。巨風還未吹向珍妮芙，珍妮芙的金色光芒先一步來到了巨猿面前。

巨猿想起了那一次被女神所制住的可怕景像，不敢硬接此招，只好用力跳了起來。巴斯路知道此招咒文非常厲害，早已躲了起來。只見兩股威力均非常強大的力量交錯而過，轟隆一聲。好似大地震一般。

珍妮芙被喀哩斯的巨風捲起，就連身旁的幾顆大樹也都連根拔起，更何況身子輕盈的珍妮芙？

身子被巨風捲起後，那手勢卻再也不能使出威力了。待巨風稍散，珍妮芙重重地摔在地上，也昏迷不醒了。

跳至上空的巨猿落地時，巴斯路也從旁邊的樹林裡走了出來。巨猿正想大笑一番時，卻怔住了。北方的那片森林幾乎已消失怠盡，光禿禿地。這會是剛才那小女子所發出的咒文破壞力？

這女子年紀輕輕就能使出這麼強的咒文，倘若假以時日，恐怕對我黑暗軍不利。不如現在就將她弄死吧！

巨猿正想舉起左腿一腳踏死那女子時，突然感到全身燥熱不堪，好似身入火爐一般。原來剛才珍妮芙所發出的金色光芒雖然沒有擊中黑

暗魔神，但它所挾帶的熱氣多多少少也掃中黑暗魔神。

這股熱氣乃是烈陽的熱氣所轉換成的火焰，常泡在寒冷池水中的黑暗魔神當然身感不適。巨猿此時只想回到沉思殿中的惡魔血池，浸泡在冰血中，以消散這股熱氣。於是對著身邊的巴斯路道：「冷寒星！這些人就交給你解決了！我要回惡魔血池了！」

說罷巨猿巨大的身子漸漸消失。看來巨猿也會時空轉換術。只是不知那惡魔血池在那裡？

巴斯路抽出身上配劍，冷冷望著衆人。

此刻布朗、珍妮芙昏迷不醒，艾洛克、龐德受了重傷，吉爾斯根本連站起來的力氣都沒有，正是情況危急。

艾洛克眼見巴斯路步步逼近，竟要死在這叛徒手下，眞是不甘心！

「哈哈……可憐的愚人，現在後悔也來不及了！要先向誰下手呢？嗯……先弄死艾洛克吧！誰叫他那麼愛管閒事！」說完舉劍一揮。

「啊！」

流血的不是艾洛克，竟是巴斯路。巴斯路左臂上不知何時插了一把小刀，血就是從那流了出來。

「是誰？」巴斯路四處一望。一名身穿金色盔甲的黃金戰士出現。手持著手把碩長的金光大刀。

陽光反射在刀身的光芒，照得巴斯路有些睜不開眼。龐德見那把大刀，不太敢相信。那不就是…不就是……

「聖克刀！七大神器之一的聖克刀！」

原本打算去金沙島找尋這把大刀，卻沒想到竟會在此出現。那黃金戰士是誰？爲何會擁有這把聖克金刀？

此時珍妮芙已幽幽轉醒。她見布朗受傷不輕，連忙又使出治療咒文，但方才使用的日光神咒耗費太大的法力，再施展治療咒文已顯得十分吃力。

艾洛克此時也轉醒了，雖然受了重傷，但受到珍妮芙的簡單治療後，總算好了些。珍妮芙施完治療咒文後，體力透支，倒在地上，不住喘氣。艾洛克勉強站了起來，將珍妮芙扶起。

「妳還好吧！」艾洛克問。

「嗯！」珍妮芙輕哼一聲表示回答。

珍妮芙抬頭一望，眼前的黃金戰士乍看之下，那身影似乎有些眼熟。有一種親切的感覺。

巴斯路將左臂上的小刀拔了出來，道：「哼！你是誰？」

「你不配知道！」那黃金戰士道。

「什麼？」好歹我冷寒星巴斯路也是黑暗軍下屬一屬二的能人，自從投入黑暗軍後，從未受人如此無禮對待，就算遇到瑪莎、艾洛克等仇人，他們至多惡言相向，卻也不敢小看巴斯路。而這個不知什麼來路的黃金戰士，到底是什麼人物？

「狂徒，看劍！」先不管他是誰，巴斯路忙舉起鋼劍，衝向那人，決定先探探這個黃金戰士的虛實。

卻見金光一閃，巴斯路只覺手頭一震，有些不大對勁。連忙停住腳步，仔細一看，不免臉色蒼白。

那劍尖尚未碰到黃金戰士，劍身倒有一半被削了去。那是什麼刀？這麼鋒利？

黃金戰士此時只說出了一個字：「滾！」

巴斯路雖十分憤怒，但自忖還無法對付這麼鋒利的兵器，而且那黃金戰士的刀術深不可測，只得忍住這一口氣，日後得尋找一更鋒利的兵器，再來雪恥。想到此處，只好唸起凌空術，逃之夭夭。

珍妮芙自一抬頭後，就一直望著那名黃金戰士，未曾闔眼，此時見他逼走巴斯路，不覺有些緊張。難道……

倒在前方的吉爾斯一時無法起身，只得道：

「多謝閣下救命大恩，在下吉爾斯，請問閣下是……」

那黃金戰士笑道：「不認得我了嗎？」

說罷脫下黃金頭盔，露出本來的面目。暗褐色的頭髮，眼神中帶有狂妄般的目光，那人竟是……

珍妮芙驚道：「眞…眞得是你？」

此時吉爾斯也認了出來，不免大叫：「歐斯華！」

此人正是歐斯華。

拯救眾人的居然是失落了許久的歐斯華，原先功夫極差的他居然能讓巴斯路不敢硬拚，到底歐斯華經歷了什麼奇遇？而七大神器之一的聖克刀也在他的手中，這到底是怎麼回事？請繼續期待「克拉奇英雄」第九章。

三角跳棋

◉撰文／Roger Long

各位看官大家好，這是筆者第一次在本刊投稿；雖然是初學程式設計時的寫作，但對於想試著以BASIC寫寫小遊戲的朋友，應能當成一個訓練自已邏輯思考的實例。

《三角跳棋》的遊戲規則是以15格排列成金字塔形，但只用14顆棋子，在最底下一排的最中間一格是空的（如圖一）。起跳棋跳越過被跳棋至一空格，就可取下被越過的棋子；例如6號棋子越過9號棋子，9號棋子就被吃掉了，如圖二所示。但圖一中的1號棋子卻不能越過5號棋子，因為中間沒有連線就不得跳越。依照此規則看看最後能否玩到只剩下一顆棋子，且正好在最底下一排的最中間一格。

程式中最主要的是檢查玩者所輸入的棋步是否能走，不能走的不予執行；若輸入的是能走的棋步，就在陣列中存入對應的值即可。其餘的工作就是如何去顯示在螢幕上、發出聲音及棋步的列表了。由於是使用繪圖模式，所以在程式中舉用了兩種清除部份畫面的方式，一為填入空白字元，另一種則是畫上黑色區塊。程式並不複雜，用心看看應不難懂，故筆者不再贅述。

```
                ( 1)
                /  \
           ( 2)—( 3)
           /  \  /  \
      ( 4)—( 5)—( 6)
      /  \  /  \  /  \
 ( 7)—( 8)—( 9)—(10)
 /  \  /  \  /  \  /  \
(11)—(12)—(   )—(13)—(14)
```

〈圖 一〉

```
                ( 1)
                /  \
           ( 2)—( 3)
           /  \  /  \
      ( 4)—( 5)—(   )
      /  \  /  \  /  \
 ( 7)—( 8)—(   )—(10)
 /  \  /  \  /  \  /  \
(11)—(12)—( 6)—(13)—(14)
```

〈圖 二〉

以下舉出一種可剩下一子的棋步：

步驟	棋		步
1	6	跳過	9
2	1	跳過	3
3	7	跳過	8
4	2	跳過	4
5	10	跳過	1
6	6	跳過	7
7	14	跳過	13
8	12	跳過	14
9	10	跳過	5
10	2	跳過	10
11	6	跳過	2
12	12	跳過	6
13	11	跳過	12

遊戲名稱：三角跳棋
程式設計：Roges-Long
使用語言：Quick BASIC

```
    ON ERROR GOTO WRONG             ' 指定發生程式錯誤時，跳到WRONG執行
    DIM TY1(5, 5), M1(100)
    SO1$ = "MBT22003L64CDGBAFCEGDBC"    ' 發出音效用之字串
    SO2$ = "O3L2G"                      '
    SO = 1                          '設定音效開關爲ON
    SCREEN 9                 '切換到640x348    16色的繪圖模式

ST1:  '-----------畫出棋具-----------
    CLS
    ID = 1                ' ID是 存已走棋步陣列 用的指標
    LINE (316, 0)-(100, 296), 14   '畫出三角形外框
    LINE -(530, 296), 14           '
    LINE -(316, 0), 14             '
    CH = 2: C1 = 14: C2 = 14: GOSUB CIR   '畫出實心棋子
    CH = 1: C3 = 14: GOSUB CIR            '畫出棋子間之連線
    CH = 2: C1 = 0: C2 = 0: GOSUB CIR     '清除所有棋子
    CH = 2: C1 = 14: C2 = 0: GOSUB CIR    '畫出空心棋子
    PAINT (316, 10), 14
    N = 1                                        '在TY1陣列中填入下列數值
    FOR I = 1 TO 5                               '＼J  1   2   3   4   5
       FOR J = 1 TO 5                            'I
          IF I = 5 AND J = 3 THEN TY1(I, J) = 0  '1    1  -1  -1  -1  -1
          IF J > I THEN                          '
             TY1(I, J) = -1                      '2    2   3  -1  -1  -1
          ELSE                                   '
             IF I <> 5 OR J <> 3 THEN            '3    4   5   6  -1  -1
                TY1(I, J) = N                    '
                N = N + 1                        '4    7   8   9  10  -1
             END IF                              '
          END IF                                 '5   11  12   0  13  14
       NEXT J
    NEXT I
    GOSUB PT1  '印出棋子號碼
    '演奏一段音樂
    IF SO = 1 THEN   '若音效開關爲1則演奏一段音樂
       PLAY "MBT22003L4DL6DL20EL8F#L8DF#A04L4DL6DL20DL8DO3L8AF#D"
       PLAY "O3L4GL6BL20GL8F#AF#DL4EL6AL20AL8AL20BAGF#FED#"
       PLAY "O3L4DL6DL20EL8F#L8DF#A04L4DL6DL20DL8D03L8AF#D"
       PLAY "O3L4GL6BL20GL8F#AF#DL4EL6DL20DL4D"
    END IF

PLAY1:'------------主程式------------
    FOR I = 2 TO 10              ' 將畫面右上角的文  '
       LOCATE I, 60              ' 字清除(填入空白字元)
       PRINT STRING$(19, " ")    '
    NEXT I                       '
    GOSUB TEST                        ' 檢測可走的棋步
    LINE (0, 0)-(180, 140), 0, BF  '將畫面左邊的文字清除(畫出黑色區塊)
    IF PY = 2 THEN GOTO OVER       ' 若檢測後之結果PY=2,跳至OVER
    LOCATE 1, 1                    '在畫面座標(1,1)的位置上
    PRINT "Input '*' to cancel"    '印出"輸入*放棄"的提示字串
RKEY1:LOCATE 2, 1: PRINT SPC(20);  ' 清除畫面左上角第二列的文字
    LOCATE 2, 1: INPUT "First number:", IN$  '要求輸入第一顆棋子的號碼
    IF IN$ = "*" THEN GOTO OVER  ' 若輸入的是"*"則跳至OVER
    IF VAL(IN$) < 1 THEN GOTO RKEY1   '若輸入的非數值，則重新輸入一次
    NUM1 = VAL(IN$)                     '將輸入的字串轉成數值
RKEY2:LOCATE 3, 1: PRINT SPC(20);  ' 清除畫面左上角第三列的文字
    LOCATE 3, 1: INPUT "Second number:", IN$ '要求輸入第二顆棋子的號碼
    IF IN$ = "*" THEN GOTO OVER   ' 若輸入的是"*"則跳至OVER
    IF VAL(IN$) < 1 THEN GOTO RKEY2  '若輸入的非數值，則重新輸入一次
    NUM2 = VAL(IN$)                     '將輸入的字串轉成數值
    FOR K = 1 TO 5                                '

       FOR L = 1 TO 5                                   ' 分別找出所輸入的兩
          IF TY1(K, L) = NUM1 THEN XX1 = L: YY1 = K     ' 顆棋子在陣列TY1中
          IF TY1(K, L) = NUM2 THEN XX2 = L: YY2 = K     ' 的位置
       NEXT L                                           '
    NEXT K                                              '
    SX = XX2 - XX1
```

```
    SY = YY2 - YY1
    IF ABS(SX) > 1 OR ABS(SY) > 1 OR NUM1 = 0 OR NUM2 = 0 THEN
       PLAY SO2$: GOTO PLAY1
    END IF
    XI = XX1 + SX * 2
    YI = YY1 + SY * 2
    IF YI < 1 OR XI < 1 OR YI > 5 OR XI > 5 THEN GOTO RKEY1 '錯誤的棋步
    IF TY1(YI, XI) <> 0 THEN      '若所輸入的位置內有棋子,
       PLAY SO2$: GOTO PLAY1      '則發出音效
    END IF
    M1(ID) = 100 * NUM1 + NUM2   '將所走的棋步存入M1陣列中,百位數以上存
                                  '起跳棋號碼, 百位數以下存被跳棋號碼
    ID = ID + 1                 '指向下一個陣列元素
    TY1(YI, XI) = NUM1      '將起跳棋號碼存入新位置
    TY1(YY2, XX2) = 0       '並將原位置及被跳棋位置的內容設成0
    TY1(YY1, XX1) = 0       '以代表此二位置內已沒有棋子
    GOSUB PT1            '印出棋號
    PLAY SO1$          '發出音效
    GOTO PLAY1

OVER: '-----------遊戲結束-----------
    LINE (0, 0)-(180, 140), 0, BF              '清除畫面左邊的文字
    LOCATE 1, 2: PRINT "=PROCEDURE:="                              '印出之前
    FOR I = 1 TO ID - 1                                            '所走的所
       PRINT USING "## across ##"; M1(I) \ 100; M1(I) MOD 100 '有棋步
    NEXT I                                                         '
    LINE (200, 140)-(440, 209), 0, BF   '在畫面中央清除一塊區域
    LINE (200, 140)-(440, 209), 2, B     '並畫上雙線框
    LINE (205, 148)-(435, 200), 2, B     '
    LOCATE 12, 30: PRINT "[P]   PRINT  PROCEDURE"     '列出訊息
    LOCATE 13, 30: PRINT "[S]   SOUND   ON/OFF "      '
    LOCATE 14, 30: PRINT "==Play again ? (Y/N)=="     '
TRY1: IN$ = INPUT$(1)
    IF IN$ = "Y" OR IN$ = "y" THEN GOTO ST1    '再玩一次
    IF IN$ = "N" OR IN$ = "n" THEN SCREEN 0: CLS : END '結束程式
    IF IN$ = "S" OR IN$ = "s" THEN SO = -SO    '音效ON/OFF的切換
    IF IN$ = "P" OR IN$ = "p" THEN GOSUB LPT      '列印所走的棋步
    IF SO = 1 THEN                          ' 若音效開關=1
       SO1$ = "MBT22003L64CDGBAFCEGDBC"     ' 則設定所要發聲的字串如左
       SO2$ = "O3L2G"                       '
    ELSE                                   ' 否則設定發聲的字串成空字串
       SO1$ = ""                           '
       SO2$ = ""                           '
    END IF                                 '
    GOTO TRY1

PT1:  '---------印出棋子編號---------
    N2 = 1: XX = 40
    FOR I = 4 TO 20 STEP 4
      N1 = 1
      FOR J = 0 TO N2 - 1
        LOCATE I, XX + 10 * J - 1  '將游標移到所對應的棋位
        IF TY1(N2, N1) = 0 THEN          ' 若TY1陣列中的元素爲0
           PRINT "  "                    ' 就印出空白, 表示沒有棋子
        ELSE                             '
           PRINT USING "##"; TY1(N2, N1)    '若不爲0則印出棋子的號碼
        END IF
        N1 = N1 + 1
      NEXT J
      N2 = N2 + 1: XX = XX - 5
    NEXT I
    RETURN

CIR:  '-----------畫出棋盤-----------
    X = 316: N = 1: X1 = X: Y1 = 20      'C1代表畫圓的顏色
    FOR Y = 49 TO 279 STEP 56            'C2代表填圓的顏色
      X2 = X: Y2 = Y                     'C3代表棋子之間連線的顏色
      FOR J = 0 TO N - 1
        IF CH = 2 THEN                       'CH=2表示目前是在畫棋子
```

```
            CIRCLE (X + 80 * J, Y), 25, C1
            PAINT (X + 80 * J, Y), C2
         END IF
         IF CH = 1 THEN LINE (X2, Y2)-(X + 80 * J, Y), C3        ' CH=1表示
         IF CH = 1 AND J <> N - 1 THEN                           ' 目前是在
            LINE (X1 + 80 * J, Y1)-(X2 + 80 * (J + 1), Y), C3    ' 畫棋子之
            LINE (X1 + 80 * J, Y1)-(X2 + 80 * J, Y), C3          ' 間的連線
         END IF                                                  '
       NEXT J
       N = N + 1: X1 = X: Y1 = Y: X = X - 40
     NEXT Y
     RETURN

TEST: '--------檢測可走之棋步(包含於畫面右邊列出可走之棋步)--------
     PY = 2
     LOCATE 1, 57: PRINT "===AVAILABLE==="
     FOR G = 1 TO 5                        ' G和H是用來指向起跳棋的變數
        FOR H = 1 TO G                     '
           IF TY1(G, H) = 0 THEN GOTO NNN2 '爲0表示此格內沒有棋子,繼續找下一格
           FOR GG = -1 TO 1                ' GG和HH是用來指向起跳棋的周圍棋子
              FOR HH = -1 TO 1             ' 用的
                 IF -GG = HH THEN GOTO NNN1 '當GG=-HH時是不正確的棋步
                 GGG = G + GG * 2          '算出目的格的位置
                 HHH = H + HH * 2          '
                 IF GGG < 1 OR GGG > 5 OR HHH < 1 OR HHH > 5 THEN
                    GOTO NNN1        '若所算出的位置超出陣列範圍, 則不予理會
                 END IF
                 TE1 = TY1(G + GG, H + HH)      ' 取得被跳格的內容
                 TE2 = TY1(GGG, HHH)            ' 取得目的格的內容
                 IF TE1 <> 0 AND TE1 <> -1 AND TE2 = 0 THEN
                    LOCATE PY, 60: PRINT USING "##&##"; TY1(G, H); "    "; TE1
                      '若被跳格的內容不爲0(表示有棋子),且目的格爲0(表示沒棋子
                      '佔用),則將起跳棋號碼及被跳棋號碼顯示在畫面右方
                    PY = PY + 1 '將下一次要顯示棋步的列數加一;此變數有另一功用
                                '若本副程式結束後PY仍爲2, 表示找不到可走的棋步
                 END IF
NNN1:         NEXT HH
           NEXT GG
NNN2:   NEXT H
     NEXT G
     RETURN

LPT:  '------列印此局所走之棋步------
     LPRINT "======PROCEDURE======"
     FOR I = 1 TO ID - 1
       LPRINT USING "##:  ##   across   ##"; I; M1(I) \ 100; M1(I) MOD 100
     NEXT I
     LPRINT : LPRINT       ' 列表機空兩列
     RETURN

WRONG:'-----------偵測錯誤-----------
     IF ERR <> 24 AND ERR <> 27 AND ERR <> 25 THEN
        GOTO WWW1        '若非列印錯誤, 表示發生無法補救的錯誤,
     END IF              '則跳至WWW1, 結束程式
     LINE (200, 140)-(440, 209), 0, BF ' 在畫面中央畫一塊黑色的長方塊(清除
     LINE (200, 140)-(440, 209), 2, B  ' 一塊區域),而後畫出雙線的方框
     LINE (205, 148)-(435, 200), 2, B  '
     LOCATE 12, 30                     '
     PRINT "Sorry ! can't print !!"       '在畫面中央印出無法列表的訊息
     PLAY SO2$                           ' 發出警告聲音
     LOCATE 14, 27                        '
     PRINT "Strike any key to continue !"  '告訴使用者按任一鍵繼續
     IN$ = INPUT$(1)                     '等待按鍵
     RESUME OVER                 '結束捕捉錯誤的程序, 跳至OVER執行
WWW1: SCREEN 0                         '切換回文字模式
     CLS                                '清除畫面
     PRINT "Sorry ! I'm sick !!!" '顯示錯誤訊息
     END
```

吃子遊戲

◉撰文／呂 學 鈞

這個程式有點類似俗知的「撿火柴棒」遊戲，誰撿到最後一支火柴棒就算他輸了。程式開始時會先詢問玩家要玩多少格子的陣列，範圍是十到三十五，若輸入大於三十五的值就以三十五格為準，若輸入小於十的值就以十為準，不過由於存放這個數值的變數是整數形態的，所以如果玩家輸入超過三二七六七的值，會被當做負數來處理，而遊戲就會以十格的為準。畫面出現格子後會詢問要由玩家先走還是電腦先走，若由電腦先，則程式以一個亂數當做第一步，然後再換玩家輸入步數，步數請輸入一到三的值。遊戲的輸贏就是看誰能夠蓋到對方所在的格子，譬如現在玩家和電腦相差兩格，而現在輪到玩家輸入，只要玩家輸入二就贏了，如果玩家輸入一，則兩人相差僅一格，而電腦的下一步就會走一步以蓋到玩家，如果玩家在這個時候輸入三（大於他能走的步數上限），程式會嗶一聲然後等待玩家重新輸入。當雙方有一方贏了之後，程式會詢問是否還要繼續，若要繼續，程式會要求重新輸入要玩幾格，否則就跳回DOS。另外程式會在開始時判斷是否已經進了中文系統，若進了則以中文訊息出現，否則一切訊息都是英文，由於畫面上的方格是用ASCII畫的，所以在中文系統下會衝碼，請按CTRL-ALT-Z消除衝碼。

```
/*
   程式寫作：呂學鈞
   編譯器：Turbo C 2.0
   完成日期：十月十號國慶日 (放假在家寫程式....)
*/

#include <stdlib.h>
#include <dos.h>
#include <time.h>

int Left, Right, Cell, *Array, Player, Cpu, PlayerMove, CpuMove, Chi;
/*
   Left : 畫面上陣列最左端的 X 座標
   Right : 畫面上陣列最右端的 X 座標
   Cell : 玩家要玩的陣列格數
   Array : 指向陣列在記憶體中的起始位址
   Player : 表示玩家所在的那一格的陣列註標(script)
   Cpu : 表示電腦所在的那一格的陣列註標
   PlayerMove : 表示玩家要移動的格數
   CpuMove : 表示電腦要移動的格數
   Chi : 存放是否進中文系統的旗標變數
*/
```

```
void Chinese( void )
{
   union REGS r;
   r.x.ax  = 0x9100;
   int86( 0x10, &r, &r );
   if( r.x.ax == 0x9100 )
      Chi = 0;
   else
      Chi = 1;
}
/*
   ax 暫存器放入 9100(十六進位)，然後呼叫中斷 10h，呼叫後判斷 ax 暫存器的值
   是不是還是 9100，若是的話就表示還沒進中文，否則就是已經進中文了。
*/

void Input( void )
{
   clrscr();
   if( Chi )
      printf( "你要玩幾格的陣列 (105): " );
   else
      printf( "How many cells do you want to play (105): " );
   scanf( "%d", &Cell );
   clrscr();
   if( Cell > 35 )
      Cell = 35;
   if( Cell < 10 )
      Cell = 10;
}
/*
   讓玩家輸入要玩幾格的陣列，格數從十到三十五，由於程式沒有做特別的輸入處理，
   所以拜託你們在玩的時候輸入適當的值，別輸入其他有的沒的，另外，由於 Cell
   變數爲整數形態，所以如果你輸入的值大於 32767 的話，會被當做負數處理，也就
   是相當於你輸入小於十的數字。
*/

void Initializations( void )
{
   Array = ( int * ) calloc( Cell, sizeof( int ) );
   Left = ( 80 - ( Cell + Cell + 1 ) ) /2;
   Right = Left + Cell * 2;
  Player = 0;

  Cpu = Cell - 1;
  Array[Player] = 'P';
  Array[Cpu] = 'C';
}
/*
   由於玩家要玩的格數不一定，所以用 calloc 動態配置記憶體，同時在這裡也
   算出各個變數的起始值，在玩家所在的那一格中，陣列值是放 P 字母，電腦所在
   的那一格放 C 字母。
*/

void Drawing( void )
{
   int i;

   gotoxy( Left, 11 );
   printf( "┌" );
   gotoxy( Right, 11 );
```

```
    printf( "┐" );
    gotoxy( Left, 13 );
    printf( "└" );
    gotoxy( Right, 13 );
    printf( "┘" );

    for( i=0; i< Cell+1; i++ )
    {
       gotoxy( Left+i*2, 12 );
       printf( "|" );
    }
    for( i=0; i< Cell; i++ )
    {
       gotoxy( Left+1+i*2, 11 );
       printf( "-" );
       gotoxy( Left+1+i*2, 13 );
       printf( "-" );
    }
    for( i=0; i< Cell-1; i++ )
    {
       gotoxy( Left+2+i*2, 11 );
       printf( "┬" );
       gotoxy( Left+2+i*2, 13 );
       printf( "┴" );
    }
    gotoxy( Left+1, 12 );
    printf( "*" );
    gotoxy( Right-1, 12 );
    printf( "o" );
}
/*
    算出 Left、Right 的值後，就可以開始畫面繪製的工作，畫面上以 * 號表示
    玩家所在的那一格，以 o 字母表示電腦所在的那一格。
*/

int Play( void )
{
    int Key;

    gotoxy( Left, 15 );
    if( Chi )
       printf( "你要搬動幾格 (1): " );
    else
       printf( "How many cells do you want to move (1): " );
    scanf( "%d", &Key );
    if( Key < 1 )
       Key = 1;
    if( Key > 3 )

       Key = 3;

    return Key;
}
/*
    玩這個遊戲有固定玩法，不是隨便玩就隨便贏的，由於玩家和電腦只能走一至三格，
   所以訣竅就是把玩家和電腦走的步數加起來必須等於四，不過輸贏也和格子數有關。
*/

void Message( int Win )
{
    if( !Win )
    {
```

```
      gotoxy( Left, 16 );
      if( Chi )
         printf( "你輸啦!!" );
      else
         printf( "You Lose!" );
   }
   else
   {
      gotoxy( Left, 16 );
      if( Chi )
         printf( "你贏了!!" );
      else
         printf( "You Win!" );
   }
}
/*
   判斷輸贏的函式
*/

int Movement( void )
{
   if( ( Player + PlayerMove ) > Cpu )
   {
      printf( "%c",7 );
      return 1;
   }
   /*
      這個函式是用來判斷玩家走的步數會不會超過電腦所在那一格，譬如現在玩家
      和電腦只相差二格，但玩家輸入三的話，程式會嗶一聲然後不做任何事，讓玩
      家繼續輸入，直到合法爲止。
   */

   Array[Player] = 0;
   gotoxy( Left+1 +Player*2, 12 );
   printf( " " );
   /*
      把原先那格設爲零，並把 * 號畫掉。
   */

   Player = Player + PlayerMove;
   Array[Player] = 'P';
   gotoxy( Left+1 +Player*2, 12 );
   printf( "*" );
   /*
      把走過去的那格設爲 P，並畫上 * 號。
   */

   if( Player == Cpu )
   {
      Message( 1 );
      return 0;
   }
   /*
      如果玩家走過去的那一格正好是電腦所在那一格，就表示玩家贏了，
      然後秀出訊息。
   */

   Array[Cpu] = 0;
   gotoxy( Left+1 +Cpu*2, 12 );
   printf( " " );
   /*
```

```
      把電腦原先那一格設爲零，並把 o 畫掉。
   */

   if( ( Cpu - Player ) < 4 )
   {
      Cpu = Player;
      Array[Cpu] = 'C';
      gotoxy( Left+1 +Cpu*2, 12 );
      printf( "o" );

      Message( 0 );
      return 0;
   }
   /*
      如果現在玩家和電腦所在格數相差不到四格，就把電腦移到玩家所在那格，
      這樣電腦就贏了，並秀出訊息。
   */

   else
   {
      CpuMove = 4 - PlayerMove;
      Cpu = Cpu - CpuMove;
      Array[Cpu] = 'C';
      gotoxy( Left+1 +Cpu*2, 12 );
      printf( "o" );
   }
   /*
      因爲電腦和玩家走的步數和要爲四，所以如果玩家和電腦所在格數超過三格，
      就把四減掉玩家移動的格數，這樣就符合會贏的公式了。
   */

   return 1;
}

int Continue( void )
{
   int Key;

   gotoxy( Left, 17 );
   if( Chi )
      printf( "你要繼續玩嗎 (Y/N): " );
   else
      printf( "Do you want to continue (Y/N): " );
   Key = getch();
   if( Key == 'y' || Key == 'Y' )
      return 1;
   else
      return 0;
}
/*
   詢問是否要繼續玩，如果要就按 y，否則按任意鍵回 dos。
*/

void WhoseTurn( void )
{
   int Key;

   gotoxy( Left, 15 );
   if( Chi )
      printf( "你要先走嗎 (Y/N): " );
   else
      printf( "Your turn first (Y/N): " );
```

```
        Key = getch();
        if( Key == 'n' || Key == 'N' )
        {
            randomize();
            CpuMove = random( 3 )+1;

            Array[Cpu] = 0;
            gotoxy( Left+1 +Cpu*2, 12 );
            printf( " " );
            Cpu = Cpu - CpuMove;
            Array[Cpu] = 'C';
            gotoxy( Left+1 +Cpu*2, 12 );
            printf( "o" );
        }
}
/*
    讓玩家選擇要不要先走，如果不要，程式就取個亂數當做第一步。
*/

int main( void )
{
    int CTN = 1;
    /*
        初設 CTN (continue) 值爲一。
    */

    Chinese();
    Input();
    Initializations();
    Drawing();
    WhoseTurn();

    while( CTN )
    {
        PlayerMove = Play();
        if( !Movement() )
        {
            if( Continue() )
            {
                Input();
                Initializations();
                Drawing();
                WhoseTurn();
            }
            /*
                如果玩家或電腦中有一方贏了，就詢問是否要繼續，若要，則重新
                做程式起始的工作。
            */

            else
            {
                clrscr();
                CTN = 0;
            }
            /*
                若玩家不要玩了，就清除畫面並把 CTN 設爲零，以跳出 while 迴圈。
            */

        }

    }
}
```



本刊所載之全部編輯內容爲版權所有，非經本刊同意不得做任何形式之轉載或複製，各商標及圖形所有權歸其註冊公司所有。